NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

04/12 • AUSGABE 180 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 04

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

PANDORA'S TOWER

Vorschau: Infos und Spieleindrücke zum nächsten großen Nintendo-RPG für die Wii!

NINTENDOS NÄCHSTER GENIESTREICH?

KID ICARUS UPRISING

Das Mega-Comeback im XXL-Test: Clevere Action und Technik vom Feinsten auf dem 3DS!

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

Test + Tipps: Konamis Meisterwerk für den 3DS!

3DS-NEUHEITEN

Vorschau: Spannende Infos zu den nächsten Nintendo-Hits!

Mario Tennis Open, Fire Emblem 3D, Animal Crossing u. v. m.

POKéMON

PokéPark 2:
Das neue Wii-Spiel im Test!

Schwarz 2 & Weiß 2:
Das müsst ihr über Nintendos brandheiße Neuankündigung für den DS wissen!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Rund um den Erdball finden im Frühjahr die verschiedensten Messen und Events statt, an denen viele Hard- und Softwarehersteller ihre neuen Produkte der Weltöffentlichkeit präsentieren. So gab Nintendo via Nintendo Direct-Video sein 3DS- und Wii-Lineup für die nächsten Monate bekannt, zudem wurde **Pokémon Schwarz 2** & **Weiß 2** für den alten DS angekündigt. Freut euch auf interessante Vorschau-Berichte hierzu sowie zu kommenden 3DS-Hits wie **Mario Tennis Open**, **Fire Emblem 3D**, **Animal Crossing** und dem RPG-Epos **Pandora's Tower** für die Wii.
Große Überraschungen seitens Nintendo blieben bis zum Redaktionsschluss aus – richtig spannend für uns Nintendo-Fans wird in diesem Jahr wohl erst die E3-Messe im Juni in Los Angeles, die ganz im Zeichen der Wii U stehen wird.

Ziemlich genau ein Jahr hat der 3DS hierzulande mittlerweile auf dem Buckel. Nach anfänglichen Problemen kam der Nintendo-3D-Handheld dank **Super Mario 3D Land**, **Mario Kart 7**, **Zelda: Ocarina of Time** und **Resident Evil: Revelations** nun doch noch in Fahrt und konnte in den USA die Verkaufszahlen des erfolgreichen Vorgängers deutlich überbieten. Sowohl die aktuellen Neuerscheinungen als auch viele angekündigte hochkarätige 3DS-Titel deuten auf positive Zukunftsaussichten hin: Der 3DS wird die Erfolgsgeschichte seines Vorgängers fortführen!

Im Testteil der euch vorliegenden Ausgabe haben wir die Highlights der aktuellen Neuerscheinungen unter die Lupe genommen. So verraten wir euch unter anderem, wie gut **Kid Icarus: Uprising** letztendlich ist, prüfen das neue **PokéPark** auf Herz und Nieren und tauchen tief in die atemberaubende Spielwelt von **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** ein. Ob diese Spiele euer Geld wert sind, erfahrt ihr ab der Seite 38 dieser N-ZONE.

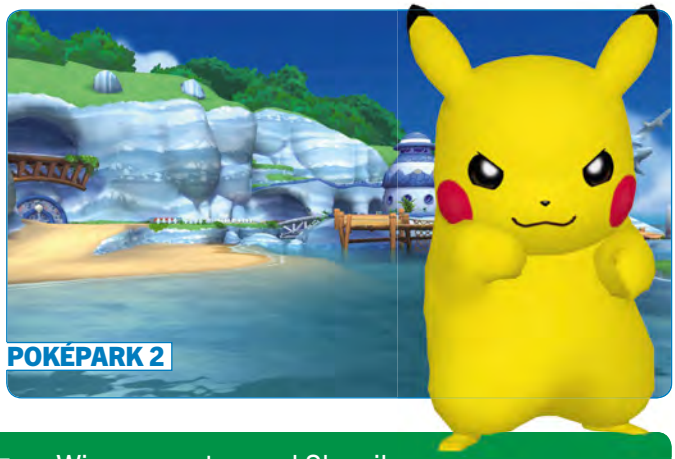
Ansonsten gibt's wie jeden Monat eine bunte Mischung an Themen aus dem Nintendo-Universum: Retro-Reportagen, Community-Infos, Tipps & Tricks und aktuelle News. Darüber hinaus versorgen wir euch täglich auf unserer Homepage unter www.videogameszone.de mit topaktuellen News zu euren Lieblingsspielen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

KID ICARUS: UPRISING


POKÉPARK 2

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Metal Gear Solid: Snake Eater 3D.*** *Da Uwe das Spiel bereits vor Jahren für die PlayStation 2 getestet hat, war es naheliegend, dass er auch die 3DS-Fassung unter die Lupe nehmen durfte. Im Artikel-Bundle waren gleich auch noch zwei Seiten mit Tipps & Tricks zu dem Konami-Meisterwerk enthalten.*

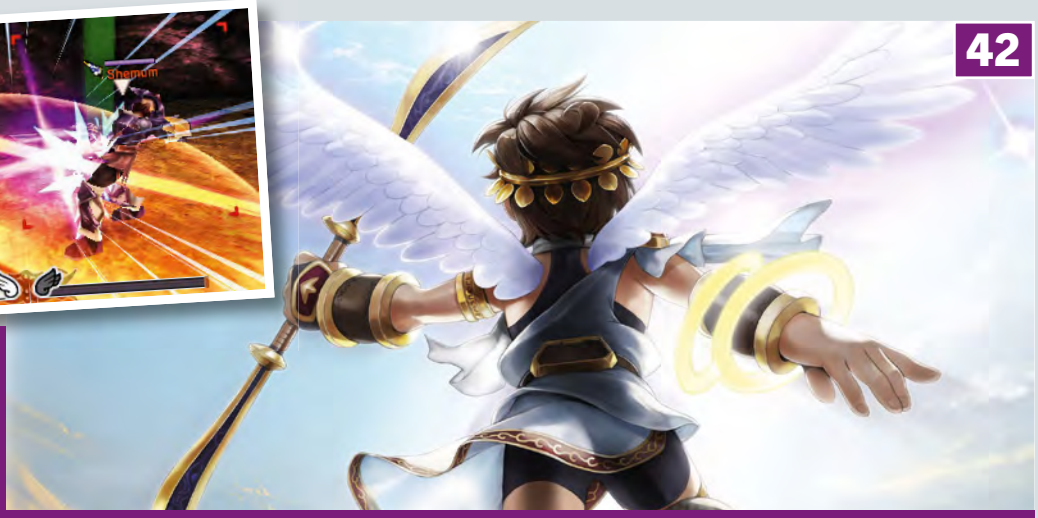
▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***Pac-Man Party.*** *Praktikant Marcus hat sich dennoch – ohne dass große Überredungskünste nötig waren – zu dem Test bereit erklärt. An dieser Stelle auch noch ein Dankeschön an Marcus für die letzten Monate, in denen er die Redaktion mit großem Einsatz und seinem Eifer unterstützt hat.*

▶ **Zahl des Monats:** *300! So viele Leser nahmen bis kurz vor Redaktionsschluss an der großen N-ZONE-Umfrage 2012 teil, deren Ergebnisse wir euch ab Seite 92 dieser Ausgabe präsentieren. Vielen Dank für eure Teilnahme – wir werden in dieser und den kommenden Ausgaben an der Umsetzung der Ergebnisse arbeiten!*

▶ **Überraschung des Monats:** *Ubisoft kündigt das brandheiße* ***Assassin's Creed III*** *auch für die Wii U an! Mehr dazu lest ihr in der Magazin-Strecke dieser N-ZONE-Ausgabe!*

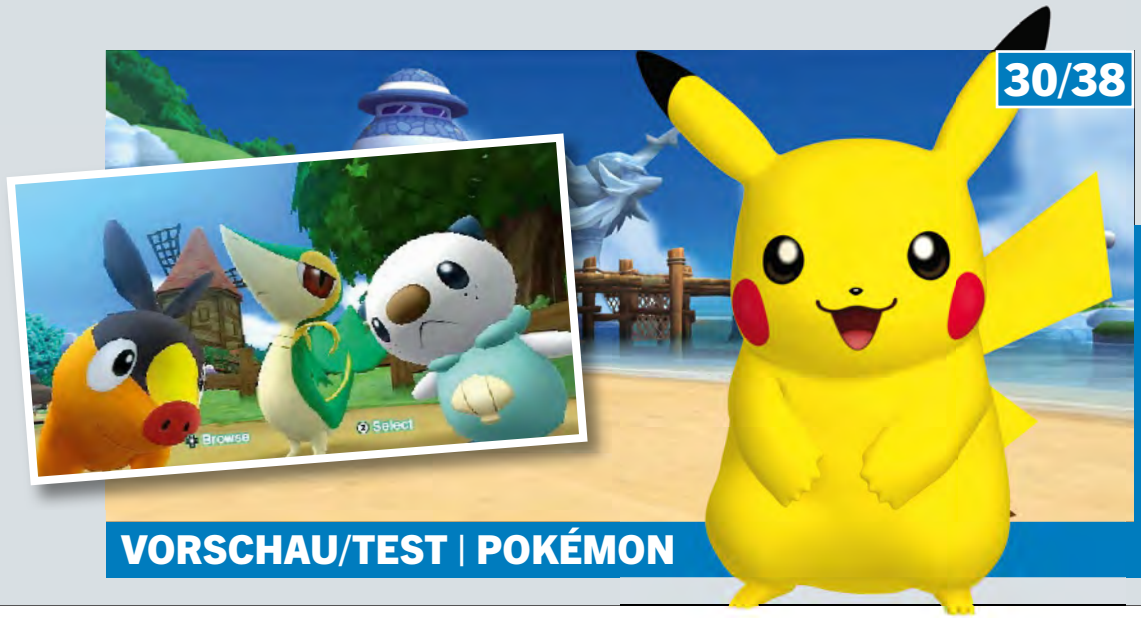
▶ **Enttäuschung des Monats:** *Bis zum Redaktionsschluss hat Nintendo auf der GDC-Messe nichts wirklich Neues gezeigt.*

INHALT 04/2012



THOMAS
Es ist so weit: In **Uprising** feiert der altgediente Nintendo-Held Pit endlich ein Comback! Im großen Test ab Seite 42 der euch vorliegenden N-ZONE-Ausgabe verraten wir euch, ob **Kid Icarus** der heiß ersehnte 3DS-Action-Hit aus dem Hause Nintendo wird!

TEST | KID ICARUS: UPRISING



SEBASTIAN
Pokémon-Fans kommen in dieser N-ZONE gewiss nicht zu kurz: Im Vorschau-Teil findet ihr alles Wissenswerte zur Fortsetzung von **Pokémon Schwarz & Weiß**, in der Teststrecke haben wir **PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche** unter die Lupe genommen und in der Kids-Zone-Rubrik haben wir zig weitere spannende Neuigkeiten zu Nintendos populären Sammelmonsterchen. Schnappt sie euch alle!

VORSCHAU/TEST | POKÉMON

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14
Nintendo Direct / GDC 2012 16

Wii

Pandora's Tower 26

3DS

Animal Crossing 3D 24
Fire Emblem 3D 22
Mario Tennis Open 20

TEST

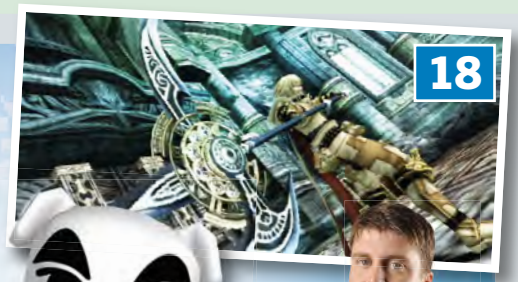
Charts 60
Das Team 33
Einkaufsführer: Die besten 3DS-/DS-Online-Spiele 62
Kalender 36
Meinungsmache 34
Release-Termine 35
So testen wir 32
Top-Spiele 58

Wii

Burger Time World Tour (WiiWare) 61
Mega Man X (Virtual Console) 60
Newton vs. The Horde (WiiWare) 61
PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche 38
The King of Fighters '97 (Virtual Console) 60
TNT Racers (WiiWare) 61

3DS

Dillon's Rolling Western (3DSWare) 67
Gaia's Moon (DSiWare) 67
Kid Icarus: Uprising 42
Kirby's Block Ball (Virtual Console) 67
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 54
Metal Gear Solid Snake Eater 3D 50
Mutant Mudds (3DSWare) 67
Pac-Man Party 3D 56
Wario Land: Super Mario Land 3 (Virtual Console) 66



VORSCHAU | KOMMENDE NINTENDO-HITS

THOMAS
Wir werfen einen Blick auf die heißesten Nintendo-Games für den 3DS und die Wii. Freut euch auf spannende Vorschau-Berichte zu potenziellen Hits wie **Mario Tennis Open**, **Fire Emblem 3D** und **Animal Crossing** für den 3DS sowie zu dem nächsten großen Wii-Rollenspiel **Pandora's Tower**!

TEST | METAL GEAR SOLID

CHRISTOPH
Mit **Snake Eater 3D** feiert Konamis Erfolgsreihe ihren Einstand auf dem 3DS. Wir haben uns durch das 3D-Remake des legendären PlayStation-2-Klassikers gespielt und verraten euch, ob Solid Snake auch auf dem Nintendo-Handheld überzeugen kann. Und als kleine Starthilfe für alle 3DS-Abenteurer haben wir zudem noch passende Tipps & Tricks in diese Ausgabe der N-ZONE gepackt!

ONLINE

DS-Kanäle	66
VideoGamesZone	68
Wii-Kanäle	64

RETRO

Kid Icarus – gestern, heute, morgen	80
Retro-Startseite	74
Dich kenn ich doch schon!	78
Warios Sinnlos-Wissen – Das Jubiläum	76

SERVICE

Kids Zone	70
Mario Kart 7 – die N-ZONE-Superliga	88
Spielerforum	90

TIPPS & TRICKS:

Metal Gear Solid Snake Eater 3D	84
Resident Evil: Revelations	81
Steel Diver	81
Super Pokémon Rumble	80
Tekken 3D Prime Edition	80

MEINUNGEN

Die Ergebnisse der großen N-ZONE-Umfrage	92
Kolumne	94
Leserbriefe	90

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Animal Crossing 3D, Vorschau	24
Assassin's Creed III, News	09
Burger Time World Tour, Online	61
Club Penguin: Elite Penguin Force, News	12
Club Penguin: Game Day, News	12
Dillon's Rolling Western, Online	67
Fire Emblem 3D, Vorschau	22
Gaia's Moon, Online	67
Jewel Master: Cradle of Persia, News	12
Kid Icarus: Uprising, Test	42
Kirby's Block Ball, Online	67
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012, Test	54
Mario Kart 7, News	13
Mario Tennis Open, Vorschau	20
Mega Man X, Online	60
Metal Gear Solid Snake Eater 3D, Test/Tipps	50/84
Mutant Mudds, Online	67
Newton vs. The Horde, Online	61
Pac-Man Party 3D, Test	56
Pandora's Tower, Vorschau	26
Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2, Vorschau	30
PokéPark 2: Dimension der Wünsche, Test	38
Resident Evil, News	13
Resident Evil: Revelations, Tipps	81
Steel Diver, Tipps	81
Super Pokémon Rumble, Tipps	80
Tekken 3D Prime Edition, Tipps	80
The King of Fighters '97, Online	60
The Last Story, News	06
TNT Racers, Online	61
Wario Land: Super Mario Land 3, Online	66

1 JAHR 3DS

3DS Wir gratulieren Nintendos aktuellem Handheld zum ersten Geburtstag und singen ein Ständchen!

In Japan ist der Nintendo 3DS bereits am 26. Februar 2011 auf den Markt gekommen, während wir Europäer uns noch einen Monat länger bis zum 25. März gedulden mussten, um die schnieke neue Spielkonsole endlich in den Händen zu halten. Interessant ist dabei auch die Tatsache, dass der 3DS in den USA erst ab dem 27. März 2011 erhältlich war. Offenbar ist Europa nach Japan zum zweitwichtigsten Territorium geworden oder befindet sich zumindest auf Augenhöhe mit dem amerikanischen Markt! Trotz des bahnbrechenden Bildschirms, der eine Grafikdarstellung in autostereoskopischem 3D erlaubt, beliefen sich die weltweiten Verkäufe bis Juli 2011 auf nur 4,3 Millionen Geräte. Nintendo war darüber nicht glücklich, korrigierte die Gewinnprognose nach unten und legte eine deutliche Preissenkung für den 3DS fest. Im Anschluss zogen die Verkäufe an und der 3DS erkämpfte sich eine stabile Position auf dem Konsolenmarkt: Nintendo of America gab Anfang 2012 bekannt, dass der 3DS sich in den ersten neun Monaten nach dem Erscheinungstermin öfter verkauft hat als seinerzeit die Wii. Und in Deutschland konnte sich bisher keine Konsole schneller verkaufen als der 3DS! ■

Uwe meint:
„Erfreulich, dass Nintendo die Kurve gekriegt hat und dem 3DS mit einer Preissenkung im August 2011 einen deutlichen Schub verpassen konnte. Danach zogen die Verkäufe an und bis Januar 2012 wurden weltweit knapp 16 Millionen 3DS-Konsolen abgesetzt. Ehrlich gesagt wäre ich wirklich enttäuscht gewesen, wenn die innovative Bildschirmtechnik des 3DS aufgrund schleppender Verkäufe keine Beachtung gefunden hätte. Inzwischen blicken wir als 3DS-Fans aber glücklicherweise in eine rosige Zukunft!“

THE LAST STORY: DER ONLINE-NACHTEST

Wii So spielt sich das Japano-RPG online!

Als wir in der letzten Ausgabe **The Last Story** testeten, waren die Server für den Multiplayer zwar schon online, allerdings herrschte dort noch gähnende Leere. Wie versprochen reichen wir euch deswegen an dieser Stelle unsere Wertung für den Mehrspieler-Part des Rollenspiels nach. In zwei Spielmodi, Schlacht und Bosskampf, dürft ihr euer Können gegen Spieler aus aller Herren Länder beweisen. Schlacht stellt sich dabei als eine recht gelungene Deathmatch-Variante heraus, in der ihr euch mit bis zu fünf Mitspielern wahlweise im Team oder jeder für sich gegenseitig auf die Mütze gebt. Bosskampf hingegen offeriert genau das, was der Titel vermuten lässt: Ebenfalls zu sechst gebt ihr dort bösartigen Obermotzen Saures. Schlagt ihr euch gut, steigt euer Mehrspieler-Rang stetig nach oben. Das alles spielt sich flüssig und ist technisch genauso gelungen wie im Singleplayer, bietet jedoch zu wenig Substanz, um langfristig zu unterhalten. Als bloßer Zusatz zum Hauptspiel geht der Online-Mehrspieler-Modus aber mehr als in Ordnung. ■

Im Bosskampf-Modus metzelt ihr kooperativ allerlei böse Kreaturen nieder.

WERTUNGEN

PRO
- Kaum Lags
- Kurzweiliger Spaß

CONTRA
- Nur zwei Spielmodi
- Wenig Substanz

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	79

POKÉMON-WM:
RAUSSCHMISS NACH EKEL-SKANDAL

Das spanische Team fliegt nach bek(n)ackter Aktion raus!

Was für eine bizarre Meldung: Zwei Teilnehmer des spanischen Teams, das bei der offiziellen Pokémon-Videospiel-Weltmeisterschaft gegen die international besten Trainer antrat, flogen aus dem Turnier raus. Wir sehen aus verständlichen Gründen davon ab, ihre vollständigen Namen im Heft abzudrucken. Aber was war geschehen? Die Angelegenheit ist an Peinlichkeit nicht zu überbieten: Ein Spanier randalierte wild und lautstark im Hotel, sodass der durch diesen unnötigen Vandalismus entstandene Sachschaden den beglichen werden musste. Ein anderer verwechselte offensichtlich die Toilette mit dem Hotelflur und spülte sein „Häufchen“ nicht – wie man es für gewöhnlich tut – das Klosett hinunter, sondern wickelte es genüsslich in ein Stück Papier, um es im Gang abzulegen. ■

Christoph meint: *„Ich muss mir beim Verfassen dieses Meinungskastens jegliche Wortspiele verkneifen – so dumm, debil und vor allem unlustig war das, was sich das spanische Team bei der Pokémon-WM leistete. Haben diese Jungs a) kein Gespür für Anstand und b) jeglichen Respekt vor einem Haus, in dem man lediglich Gast ist, verloren? Es scheint ganz so. Traurig!“*

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Der Bahngigant - A Train 9 – die ganz besondere Wirtschafts- und Management Simulation

Exklusiver Europäischer Content inkludiert 1

München, 29. Februar 2012; UIG Entertainment veröffentlicht den neuen Trailer zu "Der Bahngigant - A Train 9". Die erste neue Managementsimulation unter dem "Gigant" Label präsentiert dem Spieler eine perfekte 2 Mischung aus Aufbauspiel, Städtesimulation und Infrastrukturentwicklung:

Der Bahngigant kommt mit exklusivem Content nur für Europa!

Besonders in der Szenariokampagne "Griechenland ist pleite!" 3 geht es heftig zur Sache: Der Spieler übernimmt als "Europäische Zentralbank" das gesamte Land mit allen Sehenswürdigkeiten, allen (hoch defizitären) Infrastruktureinrichtungen und sogar allen Wohngebäuden und Fabriken. Filetieren, verkaufen und den Rest sanieren lautet die Devise - glücklicherweise lässt sich im Tourismus noch etwas Geld verdienen. Diese Kampagne beinhaltet ganz Griechenland topographisch und wirtschaftlich weitestgehend korrekt nachgebaut.

Etwas beschaulicher geht es da in einem wunderschönen Tiroler Bergtal zu. Hier läuft prinzipiell alles rund, nur die Verbindung zum italienischen Nachbarn will hergestellt werden. Bei den hohen Bergspitzen eine saftige Herausforderung!

In der "Ein Herz für Urlaub" Kampagne 4, gerät ein erfolgreiches Urlaubsressort in kräftige wirtschaftliche Schwierigkeiten und es gilt, das romantische Feriendorf vorm Untergang zu retten und den Touristen das zu bieten, was sie von einem High Class Urlaub erwarten.

1 HOLPRIG
Schon der erste Satz erinnert dezent an ein Übersetzungsprogramm, nicht an einen Satz, der so von einem Menschen verfasst wurde. War etwa ein Roboter am Werk?

2 GIGANTISCH?
Für alle, die sich nicht mehr an die Ursprünge der Serie zurückerinnern, sei hinzugefügt: Vor 15 Jahren war **Der Industriegigant** für Jowood ein großer Erfolg – doch den bislang letzten Teil namens **Hospital Gigant DS** kennt kaum mehr jemand.

3 GIGANTISCH?
Ist das ein Witz? Eine herunterladbare Zusatzkampagne namens „Griechenland ist pleite“? Herrlich abstrus!

4 MUT ZUR LÜCKE
Ein Bindestrich, bitte!

DER NINTENDO 3DS KOMMT IN FAHRT

Die Verkaufszahlen belegen es: Offenbar hat der 3DS seine Problemphase hinter sich!

Anfang März verkündete Nintendo of America, dass in den USA in den ersten zwölf Monaten seit dem Erscheinen des 3DS insgesamt über 4,5 Millionen Geräte an den Mann gebracht wurden – im selben Zeitraum kam der Nintendo DS „nur" auf 2,3 Millionen verkaufte Einheiten. Auch beim Software-Angebot übertrifft der 3DS seinen Vorgänger: Während für den alten DS in den ersten zwölf Monaten 58 Spiele erschienen, sind es beim 3DS mittlerweile über 100. Mit 9 Millionen verkauften Spielen liegen die Softwareverkäufe zudem 4 Millionen über denen des Vorgängers – die Verkaufserlöse aus Hard- und Software sowie Zubehör belaufen sich laut des Branchendienstes NPD Group mit 1,2 Milliarden Dollar im ersten Jahr auf mehr als das Doppelte, als beim DS umgesetzt wurde. Selbst die ebenso erfolgreiche Wii kann da im direkten Vergleich nicht mithalten!

Und in Japan?

In Fernost übertrifft der 3DS die Vita bei Weitem: Anfang März verkaufte sich der Nintendo-Handheld dreimal so oft wie Sonys neue PlayStation Vita. Die weltweite Verbreitung des 3DS gibt Nintendo derzeit mit 16 Millionen Geräten an, was durchaus positiv zu bewerten ist. Das Gute daran: Je größer die Verbreitung einer Konsole, desto besser wird das jeweilige System von Entwicklern und Herstellern mit neuen Spielen unterstützt. Wir brauchen uns angesichts dieser erfreulichen Zahlen also nicht um weiteren Spielenachschub für unseren Lieblingshandheld zu sorgen! ■

Thomas meint:

*„Dass der 3DS so langsam Fahrt aufnimmt, hat mich nach den grandiosen Verkaufszahlen von **Mario Kart** und **Super Mario 3D Land** nicht gewundert, aber dass Nintendo sogar den Erfolg des DS und der Wii übertrifft, hat mich sehr überrascht. Besonders beachtlich finde ich diese Zahlen im Hinblick darauf, dass mit Smartphones à la iPhone neue Konkurrenz im Segment des mobilen Spielens in Erscheinung trat. Hut ab, Nintendo – und jetzt gebt weiter Vollgas!"*

VERKAUFTE KONSOLEN IN DEN ERSTEN 12 MONATEN

VERKAUFTE SOFTWARE IN DEN ERSTEN 12 MONATEN

UMSATZ IN DEN ERSTEN 12 MONATEN MIT HARD-, SOFTWARE UND ZUBEHÖR

VERFÜGBARE SPIELE NACH 12 MONATEN

Quelle: Nintendo of America, NPD Group

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Nintendo Software Technology – die Schöpfer von Wave Race: Blue Storm und Metroid Prime Hunters – suchen in einer aktuellen Stellenanzeige einen Senior Software Engineer. Es ist davon auszugehen, dass die Entwickler an einem neuen Wii-U- oder 3DS-Projekt arbeiten – aber das vorherzusagen, ist offen gesagt auch keine große Kunst.

Immer mehr dubiose Quellen berichten, dass die Wii angeblich zwischen 250 und 300 Euro kosten wird. Aber ganz ehrlich, Leute: Jeder drittklassige Blogger kann mittlerweile dümmliche Gerüchte in Umlauf bringen und sich auf eine nebulöse Quelle berufen. Für uns gilt: Nintendo wird den Preis schon irgendwann festsetzen. Schon vorher darüber zu diskutieren, ist Unsinn!

TOPS & FLOPS

FILM MIT HERZ

Hobbyregisseur Simon Langkemper und seine Crew sind nach ihrem bislang bekanntesten Projekt **The Legend of Zelda: Stone of the Past** mal wieder Feuer und Flamme für ihren neuesten Film: Der dreht sich um die Rollenspielreihe **Kingdom Hearts** und setzt auf ausgefallene Kostüme, eine klasse inszenierte Geschichte und Schauspieler mit Herzblut. Wir freuen uns schon darauf, euch bald neue Einblicke zu liefern!

DEMO-OFFENSIVE

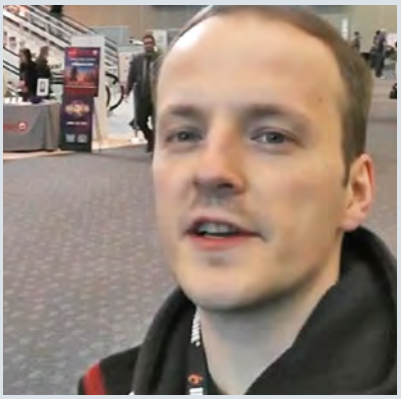
Im letzten Monat haben wir uns noch positiv über die im eShop erhältliche Demo zu **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** geäußert, diesmal bescheren uns Sega und Nintendo weitere Demos zu **Mario & Sonic** und **Tekken 3D: Prime Edition**. Langsam dämmert es allen, dass der 3DS eine mittlerweile wirklich zeitgemäße Konsole ist.

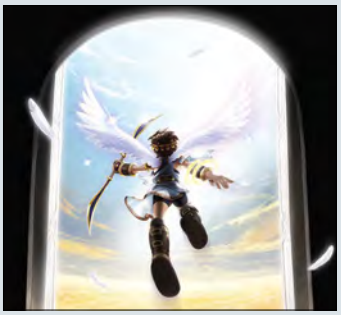
AUFLEVELN!

Was für eine Überraschung: Nachdem **The Last Story** eine satte Einzelspielerwertung in Höhe von 80 Prozent einheimsen konnte, kündigt sich schon das nächste Wii-Rollenspiel an. **Pandora's Tower** (siehe Vorschau in dieser N-ZONE) kommt kurz nach Ostern – genauer gesagt am 13. April 2012 – auf den Markt. Pikantes Detail am Rande: Beide Spiele bleiben den amerikanischen Nintendo-Fans offenbar vorenthalten. Zumindest **Paper Mario** wird noch in diesem Jahr überall erhältlich sein.

SAN FRANCISCO RIEF

Mit großen Erwartungen und einer Riesenportion Vorfreude packte N-ZONE-Kollege Sebastian Stange seine Koffer, um nach San Francisco zur Game Developers Conference, kurz GDC, zu reisen. Der Flug hat sich allerdings für ihn als Nintendo-Fan nur bedingt gelohnt. Dafür konnte er sich so manchen anderen Hit ansehen – auch nicht schlecht!





PIT-STOP

Wer hätte das gedacht? Die **Kid Icarus**-Serie ist wieder auf dem Bildschirm zurück – aber wird das Action-Spektakel den hohen Erwartungen gerecht? Ja, sieht man einmal von den Defiziten in puncto Steuerung ab: Man gewöhnt sich zwar nach einigen Spielstunden an die Handhabung (wahlweise mit Schiebepad Pro oder dem Plastikständer), aber ein fader Beigeschmack bleibt dennoch bestehen.

RAYMAN ORIGINS

3DS Die mobile Nintendo-Version des Jump & Runs verschiebt sich leider!

Laut den neuesten Informationen aus dem Hause Ubisoft kommt die 3DS-Version von **Rayman Origins** mit Verspätung in den Handel. Ursprünglich hätte das Spiel etwa zeitgleich für alle wichtigen Systeme erscheinen sollen. Ausreißer sind die PC-Fassung und eben auch leider die Version für den Nintendo 3DS. Demnach hat Ubisoft kürzlich den Erscheinungstermin von **Rayman Origins** für den 3DS auf den 7. Juni verschoben. Auch auf Nachfrage konnte uns der Grund für die Verschiebung nicht mitgeteilt werden und ob wir eine Vorschau-Version zugeschickt bekommen, steht ebenfalls noch nicht fest. Wir sind jedenfalls schon äußerst gespannt, wie das 2D-Abenteuer rund um den sympathischen Helden Rayman und seine abgefahrenen Freunde auf dem 3DS-Bildschirm aussehen wird! Außerdem interessiert uns brennend, ob der witzige Vierspielermodus bei der 3DS-Version mit dabei ist! ■

Uwe meint: *„Rayman Origins ist ein klasse Jump & Run, das mir schon in der Wii-Fassung unheimlich viel Spaß gemacht hat! Nachdem nun der 3DS-Erscheinungstermin so drastisch nach hinten verschoben wurde, frage ich mich, woran das liegen könnte. Technische Probleme möchte ich ausschließen, da der 3DS leistungsfähig genug für die Belange des Spiels ist. Vielleicht hat ja die vorgezogene Vita-Version den Plan der Entwickler durcheinander gebracht?“*

WARUM ...

... BRINGEN DIE HERSTELLER IMMER NOCH SPIELE FÜR DEN BETAGTEN DS HERAUS?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal klären wir, warum für den guten alten DS immer noch neue Spiele erscheinen.

Dies liegt in erster Linie an der Verbreitung des Systems, denn je mehr DS sich beispielsweise in den Haushalten befinden, desto größer ist die potenzielle Zielgruppe für die Software-Hersteller. Je erfolgreicher eine Konsole ist, desto länger kann sie sich auf dem Markt halten und wird mit Software versorgt! Hinzu kommt, dass die Entwicklungskosten für ein Spiel steigen, je komplexer das Spiel beziehungsweise die Technik ist. DS-Spiele sind leicht zu programmieren, weswegen auch kleinere Studios Games produzieren und (günstig) an den Mann bringen können. Nachdem der 3DS nun schon ein Jahr auf dem Markt ist und sich in den letzten Monaten auch sehr gut verkauft hat, werden wir zukünftig wohl weniger DS-Neuveröffentlichungen haben. Dabei darf man einige große, noch ausstehende Titel wie das zweite **Pokémon Schwarz & Weiß** sowie die **Inazuma Eleven**-Teile nicht außer Acht lassen. Insgesamt aber wird die Zahl neuer DS-Games weiterhin zugunsten des 3DS zurückgehen.

Kommt da noch was?

Besonders spannend wird, wie lange Nintendo die vielen Wii-Spieler noch mit neuem Spielenachschub versorgen wird. Die wenigen Wii-Neuankündigungen für die kommenden Monate sind sehr überschaubar – man möchte meinen, dass Nintendo sein Pulver für die Wii mittlerweile verschossen hat. Doch wir lassen uns gerne eines Besseren belehren und würden uns freuen, wenn noch der eine oder andere Überraschungshit für die Wii erscheint, bevor diese endgültig das Feld für einen Nachfolger räumen wird. ■

SO WAR DAS FRÜHER

Bereits früher war es schon so, dass Spiele für ein Vorgängersystem auch noch Jahre später, nachdem bereits eine Nachfolgekonsole veröffentlicht wurde, erschienen sind. Ein gutes Beispiel hierfür ist das SNES, für das sogar noch **FIFA 98** erhältlich war, obwohl damals bereits das N64 mit seiner 3D-Grafik und den vielen neuen Features auf dem Markt war. Auch für das NES sind noch bis in die Mitte der Neunziger Jahre weiterhin Spiele erschienen, obwohl sich das SNES damals schon wie warme Semmeln verkaufte. Der Wechsel vom N64 zum GameCube und vom GameCube zur Wii hingegen waren weniger harmonisch. Bereits vor dem Launch des Nachfolgesystems erschienen für beide Geräte kaum noch Spiele. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist **Zelda: Twilight Princess**, das für den GameCube angekündigt (und auch entwickelt) wurde, dann aber nur in einer klitzekleinen Auflage (und ohne in den Anzeigen und Werbespots darauf aufmerksam zu machen!) für den Spielewürfel veröffentlicht wurde. Stattdessen legte Nintendo den Fokus voll auf die damals neue Wii. Umso erfreulicher ist es dann, wenn auch heute noch Spiele für längst aus dem Alltag verschwundene Systeme veröffentlicht werden. Dabei handelt es sich um Projekte von Fans, die immer noch für Spiele-Nachschub auf dem SNES, der Dreamcast oder dem NeoGeo sorgen. Jüngstes Beispiel ist **Nightmare Busters** für das SNES, das 2013 in geringer Stückzahl produziert werden soll.

Das Zelda-Epos Twilight Princess kam zwar (mit Verspätung) noch für den GameCube heraus, wurde aber nur als Wii-Fassung beworben.

Die Pikachu-Edition des Nintendo 64 war eine lebensverlängernde Maßnahme, um die Konsole den Pokémon-Fans schmackhaft zu machen.

ASSASSIN'S CREED III

Wii U Ubisofts Erfolgsserie kommt für Nintendos nächste Heimkonsole.

Dass ein Ableger von Ubisofts Erfolgsserie auch auf der Wii U erscheinen soll, galt auch vor der Game Developers Conference schon als relativ sicher. Dort wurde der dritte Teil jetzt präsentiert und sogleich auch für die Wii U bestätigt. Das neue Abenteuer entführt den Spieler ins Amerika der Jahre 1753 bis 1783 in die Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges, wo ihr in die Rolle der Spielfigur Connor schlüpft. Im Internet kursieren bislang unbestätigte Gerüchte, was die Wii-U-Fassung des Spiels anbelangt. Das Display des Controllers soll zur Eagle-Vision, einem Sichtmodus im Spiel, zur Darstellung der Karte und einer Art Datenbank sowie zum Waffenwechsel dienen. Außerdem sollen speziell auf die Wii-U-Hardware zugeschnittene Puzzles enthalten sein. Ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprechen, wollte uns der Hersteller Ubisoft auf eine Anfrage hin weder bestätigen noch dementieren. In der nächsten Ausgabe werden wir euch mehr zu diesem potentiellen Mega-Hit verraten! ■

Thomas meint:

*„Nachdem wir Nintendo-Fans bislang nur auf dem alten Nintendo DS in den Genuss der großartigen **Assassin's Creed**-Reihe gekommen sind, ist die Ankündigung des dritten Teils für die Wii U sehr erfreulich. Eine der aktuell beliebtesten Spielereihen kommt für Nintendos nächste Heimkonsole – wenn das kein Grund zum Feiern ist, dann weiß ich auch nicht mehr weiter. Allerdings dürfte uns das Action-Adventure frühestens gegen Jahresende erwarten."*

Zugpferd: Mit **Uncharted: Golden Abyss** erscheint ein tolles Baller-Abenteuer zum Vita-Start. Leider erreicht es nicht ganz das Niveau der famosen PS3-Reihe.

Vollgas: Das rasante Gleiter-Rennspiel **WipEout 2048** könnte man als Gegenentwurf zu **Mario Kart 7** bezeichnen: Schneller, furioser und erwachsener!

SHAUN DAS SCHAF
EROBERT DIE DRITTE DIMENSION

3DS Nintendo bringt 3D-Videos des kultigen Schafs auf den 3DS

Bereits vor über einem Jahr wurden im Rahmen der Präsentationen vor dem 3DS-Launch herunterladbare Video-Inhalte in 3D von Nintendo angekündigt, jetzt endlich ist es so weit, dass wir in den Genuss der **Shaun das Schaf**-Clips kommen. Das englische Animationsstudio Aardman Animations, das neben Shaun außerdem noch die Streifen **Chicken Run** und **Wallace & Gromit** produziert und sogar einen Oscar gewonnen hat, produziert die 15 exklusiven Filmchen mit Shaun und seinen Freunden. Seit dem 7. März kann der erste Clip kostenlos heruntergeladen werden – in wöchentlichen Abständen erscheinen die weiteren Teile. Wie zuvor erwähnt, wurden die Videos exklusiv für den 3DS entwickelt – es handelt sich also um neue Abenteuer des Kultschafs, die bislang noch nicht zu sehen waren! Gleich in der ersten Folge geht's turbulent zur Sache, obwohl Shaun und seine Freunde einfach nur ein harmloses Picknick veranstalten möchten. Wäre da nicht der Farmer, der genau am selben Tag zu einem Angelausflug aufbricht … Die Mitarbeiter des Studios sind dabei begeistert von Nintendos kleiner 3D-Wundermaschine, wie David Sproxton, Mitbegründer und geschäftsführender Vorstand von Aardman Animations verrät: „Als wir zum ersten Mal den Nintendo 3DS gesehen haben, hat es uns alle komplett umgehauen". Und das, obwohl das Studio bereits mit 3D-Formaten für den nächsten Kinostreifen arbeitet und dementsprechend die aktuellsten Technikinnovationen in diesem Bereich bestens kennt. Bedenkt aber, dass die Filme nur einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung stehen, weswegen es sich lohnt, häufiger einen Blick in den Video-Kanals eures 3DS zu werfen. ■

Thomas meint:

„Ich mag dieses oftmals trottelige Schaf samt seiner mindestens so ungeschickten Herde. Der Humor ist einfach klasse und für Jung und Alt geeignet, die Darstellung ist dermaßen liebevoll, dass sich kaum jemand dem Charme der Videos entziehen kann. Auch in technischer Hinsicht bin ich beeindruckt – vor allem davon, wie klasse die vielen mühevoll erstellten Szenen in 3D aussehen. Ich werde mir alle Folgen ansehen!"

CASUAL & MEHR

DISNEY CLUB PENGUIN: ELITE PENGUIN FORCE

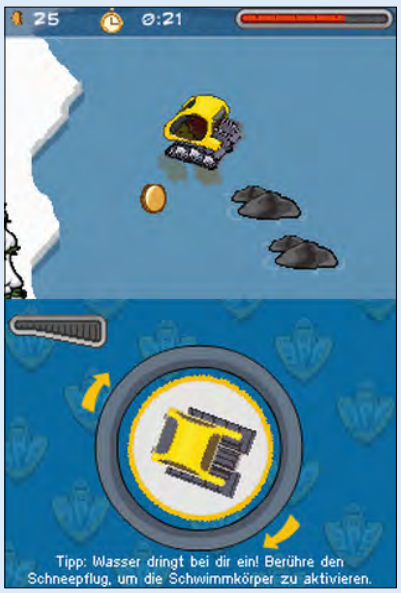
Das **Club Penguin**-Universum besteht bereits seit 9 Jahren und bietet den jüngeren Spielern eine sichere Online-Plattform. In **Elite Penguin Force** übernehmt ihr die Kontrolle über einen Pinguin, welcher nach Spielbeginn in die Elite Penguin Force, kurz EPF, aufgenommen wird. Während des Spiels bewegt ihr euch über eine Insel mit Skipiste, Disco und vielem mehr und absolviert Minispiele und Missionen für das EPF. Mitglieder von Club Penguin können Münzen auf ihr Internetkonto übertragen und zusätzliche Inhalte herunterladen. Die Steuerung erfolgt ausschließlich mit dem Stylus. Allerdings bietet das Spiel weder viel Abwechslung noch Tiefgang. Es hat zwar einige nette Adventure-Ansätze, doch das Setting, der zu leichte Schwierigkeitsgrad und die immer gleichen Aufgaben, nämlich irgendwas für irgendwen zu suchen, langweilen schnell. Jüngeren Spielern und Club-Penguin-Fans werden das ganze Drumherum und der Schwierigkeitsgrad zusagen, alle anderen sollten von diesem Schlafmittel in Videospielform die Finger lassen. ■

JEWEL MASTER: CRADLE OF PERSIA

Ein weiteres Puzzle-Erlebnis liefert **Jewel Master: Cradle of Persia**. Wie in allen Titeln dieses Genres müsst ihr auf einem Brett verschiedene Symbole so verschieben, dass drei oder mehr gleiche nebeneinander liegen. Auf diese Art erhaltet ihr Punkte und die Steine lösen sich auf, wodurch neue nachkommen. **Cradle of Persia** fügt diesem bekannten Prinzip einige Elemente hinzu. Durch das Zerstören von Symbolen erhaltet ihr Gold, Nahrung und andere Materialien. Diese könnt ihr dann gegen Gebäude eintauschen, um im Spiel Boni auszulösen. Bei den Puzzle-Herausforderungen gibt es ein Zeitlimit und um einen Level abzuschließen, müsst ihr auf markierten Feldern eine Kombination durchführen. Leider funktioniert das Spielprinzip vorne und hinten nicht. Mancher Level muss oft wiederholt werden, da man zwar Kombinationen schafft, aber die vorgegebenen Felder nicht erreicht und zuschauen kann, wie die Uhr langsam gen null geht. Die neuen Ideen und Ansätze retten das Spiel nicht, denn es gibt bereits tausende ähnlicher Machart. ■

CLUB PENGUIN: GAME DAY

Spielspaß für Jüngere verspricht **Club Penguin Game Day**. Ähnlich wie bei **Elite Penguin Force** bewegt sich der Spieler in Form eines Pinguins über die liebevoll gestaltete Insel des Club Penguins. Nachdem ihr euch einem der Teams angeschlossen habt, beginnt der Wettbewerb um die Gebiete auf der Insel. Dazu bestreitet ihr eine Reihe von Minispielen. Wer sich als Gewinner durchsetzen kann, bekommt das jeweilige Inselgebiet zugesprochen. Die Minispiele erinnern an **Mario Party** und lassen sich mit der Wii-Fernbedienung steuern. Der Umfang ist zwar mit etwa 20 Minispielen vergleichsweise gering, aber dafür sind die Herausforderungen ziemlich abwechslungsreich und vor allem im Mehrspielermodus sehr lustig. Bis zu vier Teilnehmer können gleichzeitig an einer Konsole spielen und übers Internet kann der Kampf um die Insel erfreulicherweise ebenfalls fortgesetzt werden. Club-Penguin-Mitglieder können erspielte Schätze auf ihr Internetkonto übertragen. Jüngere Zocker dürften mit dem Spiel auf jeden Fall Spaß haben. ■



STUNK IN DER MARIO-KART-7-COMMUNITY

3DS Wir lösen das Geheimnis der verlorenen Punkte.

Was ist denn da los? Zahlreiche verärgerte N-ZONE-Leser fragten uns, weshalb ihre mühsam erspielten Punktezahlen in den Communitys von **Mario Kart 7** von Tag zu Tag schwinden. Auch die Spielerzahlen in allen Fahrgemeinschaften gehen rapide nach unten. Woran liegt's? Ist den Zockern etwa die Lust am rasanten Motorsport vergangen? Hat ein böswilliger Kugelwilli die Rekordlisten durcheinandergewirbelt? Oder gibt es plausible Gründe, die alles erklären? Ja, die gibt es – es herrscht Gewissheit: Wer sich eine längere Zeit nicht mehr in der Community registriert, der verliert Punkte und rutscht in den Rängen ab. Das ist ein zugegebenermaßen recht banaler Grund – aber er leuchtet freilich ein: Um neue Spieler angesichts einer starken Überlegenheit der übrigen Zocker nicht zu verschrecken, werden die Punktzahlen in der Community regelmäßig minimiert. ■

Christoph meint:
*„Ich kann es gut nachvollziehen, wenn viele Spieler massiv darüber verärgert sind, dass ihre Punkte stetig weniger werden. Aber man muss auch Nintendo dabei verstehen: Niemandem gefällt es, wenn er schon beim Einloggen in eine **Mario Kart 7**-Community erkennt, dass er nicht ohne Weiteres eine Chance hat, den hohen Abstand zum Erstplatzierten der jeweiligen Spielergemeinschaft aufzuholen. Dagegen gibt es nur ein Mittel: häufig im Netz mitrasen. Also, Leute, ran an die Karts!“*

NACH RESIDENT EVIL IST VOR RESIDENT EVIL

3DS Capcom möchte die Serie weiter vorantreiben.

Die **Resident Evil**-Serie machte kürzlich mit der Ankündigung des sechsten Teils der Hauptserie von sich reden und bekommt außerdem derzeit einen Abkömmling nach dem anderen spendiert: Mit **Resident Evil: Revelations** wurde die weltberühmte Horror-Survival-Reihe erstmals auf dem Nintendo 3DS gesichtet und glänzte mit feinster 3D-Optik dank des autostereoskopischen Displays! Das im Januar dieses Jahres erschienene Spiel erhielt von uns eine Wertung von 88 Prozent und sorgte weltweit für Begeisterung! Ob Capcom an diesen Erfolg mit einem weiteren **Resident Evil**-Ableger für den 3DS anknüpfen will, steht bisher allerdings in den Sternen. Ein Interview, das ign.com mit dem Produzenten Masachika Kawata führte, lässt nun alle Fans hoffen. „Die unglaublich positive Reaktion der Fans auf **Revelations** hat mir definitiv die Motivation dazu gegeben, einen weiteren 3DS-**RE**-Titel zu machen!“, so der Capcom-Mitarbeiter. Danach ruderte Kawata wieder etwas zurück: „Ich habe ein paar neue Ideen dazu im Kopf. Wie auch immer, leider habe im Moment eine Menge anderer Projekte, um die ich mich kümmern muss". Doch die guten Verkaufszahlen des Titels seien natürlich eine ordentliche Motivation, über eine Fortsetzung nachzudenken!. ■

Uwe meint:
*„Von **Resident Evil** kann ich definitiv nicht genug bekommen! So hat mich **Revelations** lange an den 3DS gefesselt, wobei mir vor allem die coole 3D-Optik und die gelungene Steuerung gefallen haben. Außerdem versprüht der Titel endlich wieder die altbekannte **Resi**-Atmosphäre, wie zu den goldenen Anfängen der Horror-Serie. Ich würde es begrüßen, wenn sich die Verantwortlichen bei Capcom für eine Fortsetzung von **Revelations** entscheiden würden. Dass aber momentan niemand wirklich daran denken – geschweige denn daran arbeiten – kann, ist in Anbetracht der sensationellen Ankündigung von **Resident Evil 6** kein großes Wunder.“*

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

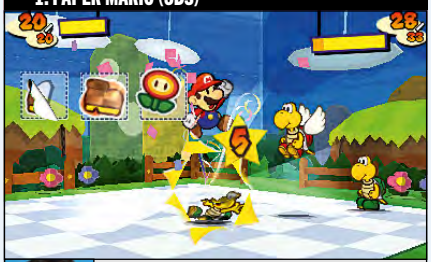
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

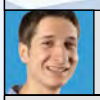
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Tennis Open**	25. Mai 2012	Sport
3DS	**Paper Mario**	2012	Rollenspiel

Bye-bye, Spitzenposition? Nachdem in der letzten Zeit viele **Mario**-Spiele erschienen sind, büßte Nintendos Vorzeige-Held einiges von seinem Vorsprung ein. Diesmal reichten die Stimmen für **Mario Tennis**, **Paper Mario** und **New Super Mario Bros. Mii** noch knapp für den Most-Wanted-Platz 1 – im nächsten Monat könnte es eng werden. Was sagt uns das? Richtig: Es wird höchste Zeit, dass Nintendo etwas konkreter mit den Wii-U-Mario-Games wird! Doch kein Grund zur Sorge: Wir sind zuversichtlich, dass sich hier in den nächsten Monaten etwas tun wird!

REDAKTIONS-TOP-5

1. PAPER MARIO (3DS)





In Erinnerung an die grandiosen Vorgänger freuen wir uns derzeit am meisten auf das nächste RPG mit Superstar Mario!

3 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Intelligent Systems	TERMIN	2012

2. MARIO TENNIS OPEN (3DS)

4 ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Camelot Softw.	TERMIN	25. Mai 2012

3. PROFESSOR LAYTON 5 (3DS)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level 5	TERMIN	2012

4. BEAT THE BEAT: RYTHYM PARADISE (Wii)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

5. PANDORA'S TOWER (Wii)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Ganbarion	TERMIN	13. April 2012

2 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

An Mario kam Layton in diesem Monat nicht vorbei, doch stehen die beliebten Knobelspiele rund um den smarten Nintendo-Professor bei den Lesern der N-ZONE sehr hoch im Kurs. Ob der Höhenflug anhält?

3DS	**Professor Layton 5**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

3 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: NICHT BEK./23. MÄRZ 2012

Obwohl es sich weder bei **PokéPark 2** noch bei dem in Fernost angekündigten neuen DS-Teil um „richtige" **Pokémon**-Games – also die beliebten Rollenspiele mit dem bewährten Gameplay – handelt, sind unsere Leser trotzdem scharf auf die Sammelmonsterchen. Die Redaktion ist zuversichtlich, dass Nintendo demnächst auch ein vollwertiges Pokémon-Spiel ankündigen wird. Abwarten ist angesagt!

DS	**Pokémon + Nobunaga no Yabo**	Nicht bekannt	Rollenspiel
Wii	**PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche**	23. März 2012	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

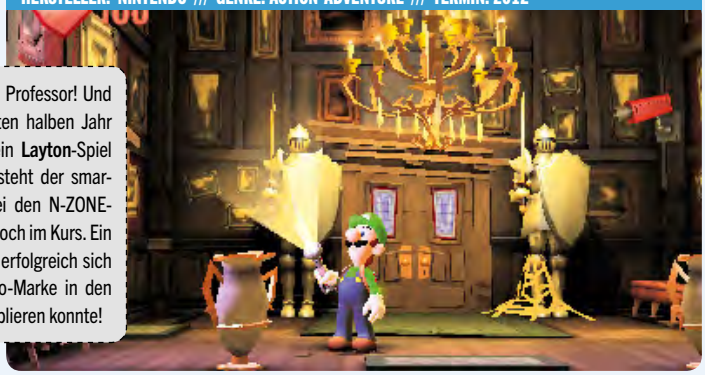
4 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 23. MÄRZ 2012

Pit ist zurück! Und nach anfänglicher Zurückhaltung sind auch die Leser der N-ZONE neugierig auf das Comeback des altgedienten Nintendo-Action-Helden geworden. Ob sich die Vorfreude und das Warten gelohnt haben, lest ihr in dieser Ausgabe ab der Seite 42 im großen Test.

5 LUIGI'S MANSION 2

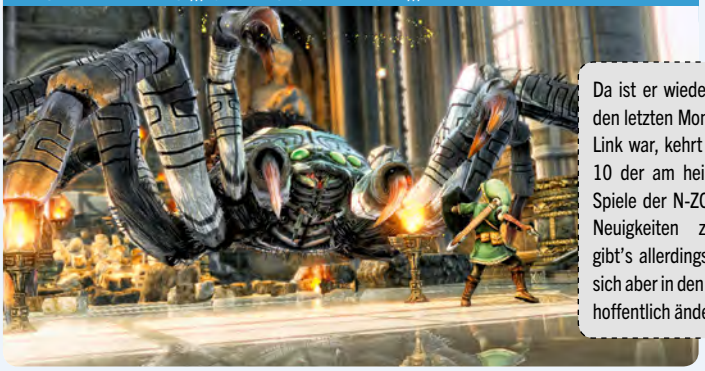
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2012



Nichts Neues vom Professor! Und obwohl im nächsten halben Jahr wahrscheinlich kein **Layton**-Spiel erscheinen wird, steht der smarte Akademiker bei den N-ZONE-Lesern weiterhin hoch im Kurs. Ein Beweis dafür, wie erfolgreich sich die neue Nintendo-Marke in den letzten Jahren etablieren konnte!

6 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



Da ist er wieder: Nachdem es in den letzten Monaten eher still um Link war, kehrt er nun in die Top 10 der am heißesten ersehnten Spiele der N-ZONE-Leser zurück. Neuigkeiten zum Wii-U-**Zelda** gibt's allerdings noch keine, was sich aber in den nächsten Wochen hoffentlich ändern wird!

7 MONSTER HUNTER TRI G

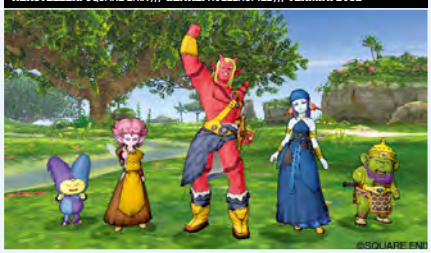
HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

8 BEAT THE BEAT: R.P.

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012

9 DRAGON QUEST X

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012



10 ANIMAL CROSSING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** 2012

FRÜHLINGSERWACHEN!

Text | Christoph Kraus, Thomas Eder

Überraschung: Nintendo präsentierte gleich mehrere Spiele-Neuheiten – und zwar ausnahmsweise mal nicht auf einer Messe!

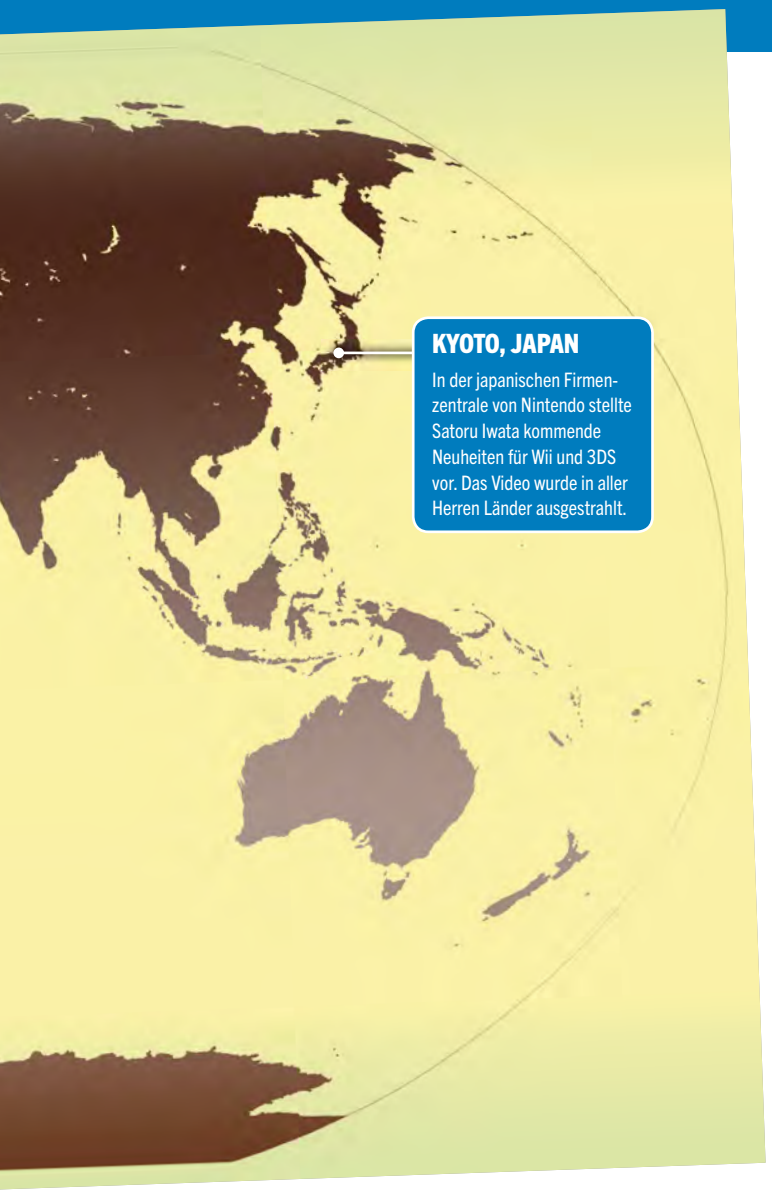
Während draußen in der Natur erste Blumen aus dem Boden sprießen, die Tage immer länger und die Nächte kürzer werden, erwacht auch die Spielebranche aus dem Winterschlaf. In den letzten Wochen und Monaten wurden zwar etliche Neuheiten veröffentlicht – darunter **Resident Evil: Revelations** oder **The Last Story**. Doch allzu viele Neuankündigungen gab es nicht, sieht man einmal von der kurzfristigen Enthüllung des zweiten **Pokémon Schwarz & Weiß**-Doppelpacks ab. Und selbst in diesem Falle bekamen wir ausschließlich die Meldung serviert, *dass* die Pokémon auf den Nintendo DS zurückkehren – Screenshots, geschweige denn handfeste Informationen zum Spielablauf wurden uns jedoch vorenthalten. In dieser vierseitigen Reportage möchten wir uns den zahlreichen Branchenmessen und Veranstaltungen widmen, die jüngst in Deutschland, Japan und den Vereinigten Staaten abgehalten wurden.

Neuheiten das ganze Jahr über

Eines ist sicher: Vorbei sind die Zeiten, in denen Nintendo ausschließlich auf XXL-Events der Spielebranche – etwa E3, ECTS, Games Convention, Gamescom, Games Developers Conference oder der Nürnberger Spielwarenmesse – neue Titel ankündigte. Zuletzt sorgte das Unternehmen mit der Videoshow „Nintendo Direct“ für Spekulationen: Würde während der einstündigen Präsentation möglicherweise ein grunderneuerter 3DS gezeigt? Wie sieht es mit Nachschub in der **The Legend of Zelda**-Serie aus? Die Fans bekamen auf diese Fragen zwar keine Antworten geliefert, doch der 22. Februar 2012 brachte doch immerhin einige interessante Erkenntnisse. Während der 48-minütigen „Nintendo Direct“-Show, die zeitversetzt mit Untertiteln auch in Europa ausgestrahlt wurde, bekamen wir Fakten serviert, welche den Spielenachschub fürs laufende Jahr betreffen. Dabei trat niemand Geringeres als Satoru Iwata, der Chef von Nintendo Japan, in Erscheinung.

Pit, wohin das Auge reicht

Das Spiel, dem sich die Präsentation am ausführlichsten widmete, war **Kid Icarus Uprising**.



Diese Maßnahme ist allerdings nicht verwunderlich – schließlich steht bei der Veröffentlichung des Actionspiels für Nintendo einiges auf dem Spiel, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn bei Pits Rückkehr auf eine Nintendo-Konsole handelt es sich um ein gewagtes Experiment: Die Figur genießt zwar bei älteren Spielern längst Kultstatus, aber die Fangemeinde der **Kid Icarus**-Reihe dürfte angesichts der langen Auszeit nicht mehr allzu groß sein. Deswegen nutzt Nintendo jede Gelegenheit, um den 3DS-Titel ins Gespräch zu bringen – indem der Hersteller Modi enthüllt, Retrospiele im eShop anbietet oder Pit als Gast in anderen Abenteuern mitwirken lässt. Ob sich der große Aufwand, den Nintendo für die Wiederbelebung der **Kid Icarus**-Serie betreibt, lohnt, wird sich in den folgenden Monaten zeigen, wenn konkrete Verkaufszahlen aus aller Herren Länder vorliegen.

Mehr Gehirn-Jogging

Auch ein anderer allseits bekannter Kopf – und zwar ein ganz kluger – kehrt schon bald auf den 3DS zurück: Dr. Ryuta Kawashima! Nach zwei DS-Gripstrainern und zwei Mini-Ablegern im DSi-Shop hat Nintendo eine Fortsetzung für die neue 3D-Konsole angekündigt. Bislang sind Fakten zum neuen **Gehirn-Jogging** zwar rar, aber immerhin wissen wir jetzt, dass sich Dr. Kawashima bald von einer neuen Seite zeigt: Bei entsprechend miesen Gehirnleistungen tritt er schon mal als Teufelchen in Erscheinung – außerdem trägt er ein neues Brillengestell, wie der in diesem Artikel abgedruckte Bildvergleich dokumentiert.

E3 – NICHT NUR IM JUNI?

N-ZONE blickt zurück: Auf welchen Branchen-Events stellt der Mario-Konzern welche Spiele vor? Überraschung!

E3 2011

Top oder Flop? Bis heute herrscht Uneinigkeit, was Nintendos Wii-U-Premiere auf der größten Videospielmesse der Welt namens E3 betrifft. Für viele ist die neue Heimkonsole eine unbeholfene Mischung aus iPad und Wii-Fernbedienung – doch vor allem die langjährigen Nintendo-Liebhaber schätzen die Mischung aus Erfolg versprechenden Spielen (etwa **The Legend of Zelda** oder **New Super Mario Bros. Mii**) und innovativer Technik. Darüber hinaus wurden unter anderem **Luigi's Mansion 2** (3DS) und **Mario Party 9** (Wii) in Los Angeles enthüllt.

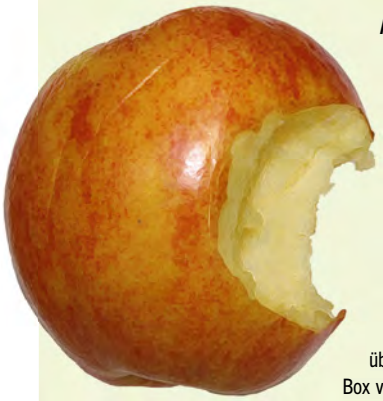
GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2011

Wir erinnern uns noch genau an den Tag, als **Super Mario 3D Land** – damals noch unter dem schlichten Arbeitstitel **Super Mario** – Anfang März 2011 vorgestellt wurde: Satoru Iwata, der Chef von Nintendo Japan, erzählte den Besuchern der Entwicklerfachmesse von den Schwierigkeiten, Sprünge im dreidimensionalen Raum darzustellen. Letztlich entpuppten sich allerdings sämtliche Bedenken als unbegründet: Marios Einstand auf dem 3DS war sowohl kommerziell als auch spielerisch ein voller Erfolg.

3DS CONFERENCE 2011

Was für eine Überraschung: Am 12. September letzten Jahres zauberte Nintendo unerwartet neue 3DS-Titel aus dem Hut. Dazu gehörten neue Ableger der Serien **Mario Tennis** und **Fire Emblem** sowie **Monster Hunter 3G** und **Monster Hunter 4**. Ein (aus Sicht der Vermarktung) cleverer Schachzug, denn so kurz vor dem Weihnachtsfest war es dem japanischen Konzern offenbar wichtig, dass den potenziellen 3DS-Käufern genügend Kaufanreize geboten werden.

APPLE SPECIAL EVENT



Apple nimmt uns Spieler ins Visier.

Auch der iPhone-Hersteller präsentierte Anfang März seine neuesten Produkte. Weder der lang ersehnte Apple-Fernseher noch das iPhone 5 wurden dabei gezeigt, stattdessen stellte Apple-Chef Tim Cook der Weltöffentlichkeit das iPad der dritten Generation, bislang einfach nur „iPad" genannt, sowie eine überarbeitete Version der Apple-TV-Box vor, die jetzt auch 1080p-Auflösung darstellen kann und eine neue Shop-Software spendiert bekommt. Im Fokus stand aber das neue Tablet, das dank beeindruckender technischer Spezifikationen auch für anspruchsvolle Software wie etwa Bildbearbeitung geeignet ist. Und Spiele! Klar gibt es bereits Unmengen an mehr oder weniger aufwendigen Spielen für die Apple-Tablets, aber mit dem dritten iPad bekommen Nintendo, Microsoft und Sony Konkurrenz in ihrem Revier. Dies wurde während der Präsentation deutlich, als Mike Capps, Entwickler bei Epic Games, eine neue Version des Spiels Infinity Blade zeigte und in höchsten Tönen von der Hardwarepower schwärmte, die der Xbox 360 und PS3 in puncto Auflösung (2048 x 1536) und Grafikspeicher (das heißt mehr als 521 MB) überlegen ist. Ob das schicke Gerät, das mit dem bärenstarken Apple A5x-Prozessor und dem neuen LTE-Funkstandard ausgestattet ist, wirklich eine Alternative zu aktuellen Spielekonsolen sein könnte, muss sich in der Zukunft erst noch zeigen. Doch auch die Konsolenhersteller schlafen nicht und werden zur E3-Messe im Juni in Los Angeles ihre Neuheiten wie die Wii U und wahrscheinlich den Xbox-360-Nachfolger präsentieren. Es bleibt spannend!

MEINUNG ● THOMAS EDER

„2012 wird ein super Jahr für uns Gamer!"

Auch wenn Nintendo erst auf der E3-Messe Anfang Juni Neues zur Wii U bekannt geben wird, habe ich mich über das Update via **Nintendo Direct** sehr gefreut. Kommende 3DS-Titel wie **Mario Tennis Open** machen allesamt einen guten Eindruck, das zweite **Pokémon Schwarz & Weiß**, das im Rahmen einer japanischen **Pokémon**-TV-Show angekündigt wurde, hat mich am meisten überrascht. Besonders spannend finde ich außerdem, dass Apple mit der dritten Generation des iPads mit seinen tollen Leistungsdaten nun anscheinend auch uns anspruchsvolle Gamer ansprechen möchte. Aber wie heißt es so schön: Konkurrenz belebt das Geschäft! Und schon bald wird Nintendo auf der E3 nachlegen …

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Ich prophezeie dem 3DS eine rosige Zukunft!"

Obwohl keine wirklichen Kracher im Rahmen des aktuellen **Nintendo Direct**-Videos angekündigt wurden und sich Nintendo auch auf der GDC vornehm zurückhielt, bin ich guter Dinge! Die vorgestellten 3DS-Spiele wie **Mario Tennis** oder das neue **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** sind allesamt recht spannend. Dass Nintendo zum Wii-U-Rundumschlag erst zur E3 ausholen wird, war ja bereits im Vorfeld bekannt. Das dritte iPad konnte mich in technischer Hinsicht voll überzeugen, doch muss sich das gute Stück erst einmal als Spieleplattform beweisen. Ich bleibe meinem 3DS auf jeden Fall treu und freue mich auf die vielen Top-Games, die noch für Nintendos 3D-Handheld erscheinen werden.

Grusel hoch zwei

Doch auch ein Genre, das bislang auf der Wii und dem Nintendo 3DS noch nicht allzu stark vertreten ist, bekommt neue Ableger spendiert: Die Rede ist von Horror-Adventures. Für Nintendos aktuelle Heimkonsole wird **Project Zero 2** veröffentlicht – eine Neuauflage des gleichnamigen PlayStation-2-Spiels, das Gruselzocker schon seit knapp neun Jahren kennen. Die **Wii Edition** trägt zwar nicht mehr den Untertitel **Crimson Butterfly** wie das PS2-Original, bleibt aber den spielerischen Grundzügen treu: Darin finden sich die Zwillingsschwestern Mio und Mayu in einem mysteriösen Geisterdorf wieder, obwohl sie eigentlich nur ein Versteck aus ihrer Kindheit erkunden wollten. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf, als plötzlich eine Kamera ins Spiel kommt, die dem bösen Spuk ein Ende bereiten soll. Das zweite neu angekündigte Gruselspiel nennt sich **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** und ist ebenfalls ein Ableger der **Project Zero**-Reihe, er wird im Laufe dieses Jahres für den 3DS veröffentlicht und ist schon seit Ende Januar in Japan erhältlich. Das etwas andere Grusel-Adventure ist deshalb so spannend, weil es die Augmented-Reality-Funktion von Nintendos Mobilkonsole auf äußerst kreative Art und Weise nutzt: Ihr spaziert darin nicht durch eine virtuelle Spielwelt, sondern durch eure eigene Wohnung, die dank Kameralinsen auf dem kleinen 3DS-Bildschirm angezeigt wird. Wie das funktioniert? Ganz einfach: Wenn ihr ein Heft, das der Verpackung des Spiels beiliegt, sowie spezielle AR-Karten in euren eigenen vier Wänden auslegt, werden Figuren auf den Monitor gezaubert. Sie treiben die Handlung voran und lösen bestimmte Actionpassagen aus. In ihnen müsst ihr beispielsweise durch Neigen und Kippen der Konsole auf Geisterjagd gehen – so ähnlich, wie man es von der 3DS-Anwendung **Face Raiders** aus dem Hauptmenü kennt. Die japanische Fachpresse zeigte sich bislang recht angetan vom eigenwilligen Spielkonzept und lobte insbesondere die clevere Einbindung der Realität ins Spiel. Wir werden im Test sehen, ob **Spirit**

Project Zero 2: Wii Edition erweitert das ursprüngliche PS2-Original mit dem Untertitel **Crimson Butterfly** um neue Gameplay-Raffinessen.

Camera: Das verfluchte Tagebuch die hohen Erwartungen erfüllen wird. Den Ehrenpreis für Mut und Innovation hat sich die Nintendo-3DS-Software aber definitiv schon mal gesichert, so viel steht fest.

Eine neue Konsole?

Für Aufsehen in der Videospielbranche sorgte eine spannende Meldung im Vorfeld der Fachmesse Games Developers Conference (GDC), an der auch N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange teilnahm. Wie man dort erfuhr, arbeitet Entwicklerstudio Valve angeblich an einer eigenen Spielkonsole, die auf dem Spiele-Download-Dienst Steam basiert. Wer damit künftig zocken will, der muss sie offenbar vorher gegen Bares per Internet auf das Gerät herunterladen. Valve-Mitarbeiter Greg Coomer veröffentlichte bereits im November des letzten Jahres ein Foto, das einen mysteriösen Metallkasten zeigt – möglicherweise die Steam-Konsole? Wir werden spätestens auf der E3 im Juni erfahren, ob an den Gerüchten etwas dran ist. Am Abend des ersten GDC-Messetags blickten alle Augen auch zu Apple. Die Journalisten erwarteten von Konzernchef Tim Cook die Vorstellung eines Fernsehers – was sie bekamen, war dann jedoch „nur" die Enthüllung der neuen iPad-Variante.

Apple im Aufwand

Die Hannoveraner Computer- und IT-Messe Cebit ist für Nintendo-Fans traditionell nur bedingt interessant. Letztes Jahr wurde dort zwar der 3DS vorgeführt, doch heuer war das japanische Unternehmen dort nicht einmal mit einem eigenen Stand präsent. Dafür überraschte beispielsweise Fujitsu mit einem wasserdichten Tablet-Computer, den Bundeskanzlerin Angela Merkel (CDU) glatt öffentlichkeitswirksam in einem Aquarium versenkte. Und wer weiß? Vielleicht ist Nintendo auf der nächsten Cebit sogar wieder als Aussteller dabei – angesichts der Wii-U-Veröffentlichung wäre dies zumindest keine allzu schlechte Idee … ■

Dr. Kawashima zeigt sich auf dem 3DS nicht nur mit neuem Brillengestell, sondern auch von einer neuen Seite: als Teufel! Offenbar ist er mit der Leistung des Spielers nicht zufrieden.

Das iPad 3 bietet bei gleichbleibender Akkulaufzeit eine höhere Prozessorleistung und eignet sich somit besser für Spiele.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ganzjährig E3 – von mir aus!"

Offenbar ist es für das große Unternehmen aus Kyoto sehr wichtig, das ganze Jahr über Spieleneuheiten zu präsentieren – und nicht nur während der E3-Messe, wie es früher lange Zeit gehandhabt wurde. Für uns Spieler ergeben sich daraus kaum Nachteile. Vielmehr spüren wir, dass Nintendo es sehr ernst meint mit dem Spiele-Nachschub. Zudem sind auch spontane Überraschungen keine Seltenheit: Oft genug kommt es vor, dass selbst wir Redakteure bei Arbeitsbeginn noch nicht wissen, dass kurz vor dem Feierabend neue Spielmodi für bestimmte Titel angekündigt werden. Das darf ruhig so bleiben! Schließlich sind Überraschungsmomente einfach die schönsten Augenblicke im Leben.

Gerade in den Nahaufnahmen kommt die 3D-Darstellung gut rüber. Der Ball ragt dann regelrecht aus dem Monitor heraus.

Dieser Screenshot zeigt den Aufbau des unteren Bildschirms. Dort könnt ihr eure Schläge per Fingerdruck auswählen. Ob das gut funktioniert?

Genre: Sport | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. Mai 2012

SCREEN-INFO

Alle Bilder, die ihr auf dieser Doppelseite seht, stammen von Nintendo. Zur Bebilderung des Extrakastens griffen wir auf Archivmaterial zurück.

MARIO TENNIS OPEN

Text | Christoph Kraus

Wer ist hauptberuflicher Handwerker und pfeffert am Feierabend den gelben Filzball mit Schmackes übers Netz? Na klar: Das kann nur Mario sein!

Das ging aber fix: Noch vor wenigen Wochen stand noch nichts Nennenswertes über die neue **Mario Tennis**-Episode fest – außer dass sie für den 3DS kommt und Filzballduelle übers Netz ermöglicht. Jetzt herrscht Gewissheit: Die Sportsimulation landet unter dem Titel **Mario Tennis Open** schon am 25. Mai im europäischen Handel. Wer sich zurückerinnert, der stellt verblüfft fest: Nintendo scheint die Informationspolitik, was neue Spiele betrifft, vollständig über den Haufen geworfen zu haben. War es einst üblich, dass Spiele sehr frühzeitig enthüllt wurden und mit der Zeit immer mehr Fakten durchsickerten, ist es heute umgekehrt: Titel werden äußerst kurzfristig präsentiert und wichtige Fakten zum Inhalt und zum Spielablauf gibt's erst kurz vor knapp.

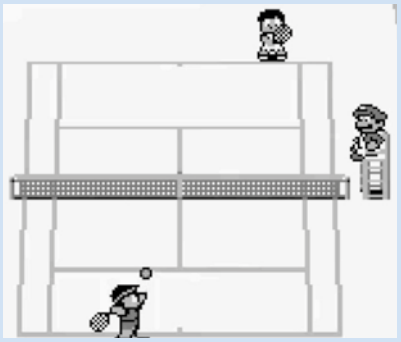
Filzball los!

Uns beruhigt zunächst, dass **Mario Tennis Open** weiterhin von den Entwicklern von Camelot Software Planning stammt. Die kreativen Japaner sind vor allem für die Rollenspielserie **Golden Sun** berühmt und schafften es mühelos, selbst Sportsimulationen einen etwas anderen Anstrich zu verpassen. **Mario Tennis: Advance Tour** glänzte beispielsweise mit ausgebufften RPG-Elementen und einer gehörigen Portion Tiefgang. Auch von Camelots neuem 3DS-Titel erwarten wir solche raffinierten Spielinhalte.

Das ist ja mal wieder typisch: Bowser pfeffert den gelben Filzball ohne jegliche Vorausschau übers Netz.

TENNIS VOM FEINSTEN?

N-ZONE dokumentiert Marios Karriere als professioneller Tennisspieler auf tragbaren Nintendo-Konsolen.



KLEIN ANGEFANGEN

In der (nach heutigen Maßstäben äußerst bieder inszenierten) Game-Boy-Simulation **Tennis** betrat unser Nintendo-Lieblingsklempner erstmals den Tennisplatz. Doch allzu viel Schweiß verlor der Superstar nicht auf dem Spielfeld: Statt selbst den Schläger zu schwingen, beobachtete Mario das sportliche Treiben ausschließlich vom Schiedsrichterturm. Der träge Latzhosenträger wusste eben schon immer, wie man sich erfolgreich von jeglicher Anstrengung fernhält!

GROSSES TENNIS IN FARBE

Nanu? Die Figur, die hier auf dem Bildschirm zu sehen ist, stammt ausnahmsweise nicht aus dem Pilzkönigreich! Es handelt sich um eine Eigenkreation von Camelot Software Planning, den Machern der **Mario Tennis**-Reihe. Auf dem Game Boy Color besticht die Serie mit einer guten Spielbarkeit – und das, obwohl gerade mal zwei Aktionsknöpfe zur Verfügung stehen, da die Uraltkonsole keine Schultertasten hat. Das ist durchaus beachtlich.

ROLLENSPIEL TRIFFT TENNIS

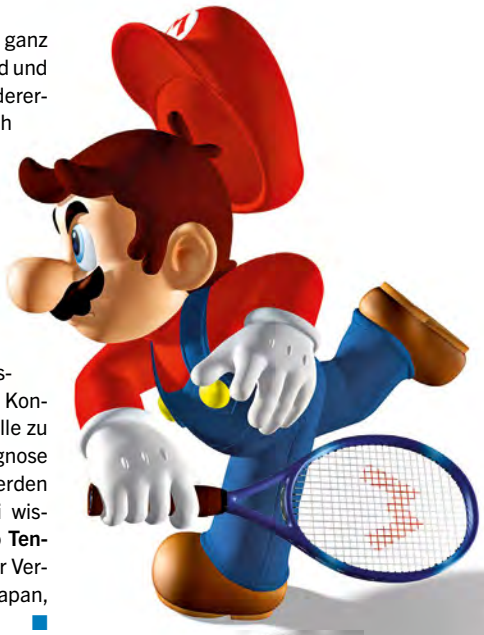
Schon wenige Monate nach Veröffentlichung von **Mario Tennis** für den Game Boy Color bringen die Entwickler die Game-Boy-Advance-Version heraus. Diese bietet einen überraschend umfangreichen und komplexen Rollenspielmodus, in dem nicht Mario und seine Kumpels die Hauptrolle spielen, sondern eigens von Camelot erschaffene Figuren. Spielerisch wie technisch übertrifft **Mario Power Tennis** seine Serienvorgänger locker.

Zuwachs in der N-ZONE-Superliga

Doch widmen wir uns zunächst den harten Fakten: Nachdem man sich bereits in **Mario Kart 7** mit Freunden in bestimmten Ligen vernetzen konnte, bietet auch **Mario Tennis Open** die Möglichkeit, übers Internet sogenannte Communitys zu bilden. Ihr bestimmt also, wem ihr den Zugang zu eurer ganz persönlichen Spielergemeinschaft gestattet – und wer außen vor bleiben muss. Das schreit geradezu danach, dass wir die N-ZONE-Superliga (siehe Seite 88) künftig um ein actionreiches Spiel erweitern! Zudem könnt ihr nicht nur Mario, Luigi, Bowser Jr., Diddy Kong, Prinzessin Peach, Daisy, Bowser, Donkey Kong, Yoshi und Co. über den Platz scheuchen, sondern auch euer selbstkreiertes Mii. Der Clou dabei: Je nachdem, welches Outfit ihr eurer Figur verpasst, ändern sich die sportlichen Attribute eures Alter Ego. Das hat zwar nichts mit Realismus zu tun, dürfte aber immerhin dafür sorgen, dass man fleißig mit den unterschiedlichen Trikots, Shorts und sonstigen Utensilien herumexperimentiert. Des Weiteren lässt sich **Mario Tennis Open** selbst dann mit bis zu vier Leuten zocken, wenn nur ein Spielmodul vorhanden ist. Spaßigen Zwei-Mann-Duellen (pro Team) steht somit nichts im Weg.

Schütteln oder drücken

Die Steuerung erweckt auf dem Nintendo 3DS einen äußerst vielseitigen Eindruck: Einerseits kann man die Filzball-Athleten ganz herkömmlich mit Schiebepad und Aktionstasten steuern, andererseits kann man sie aber auch per Bewegungssensor und mit Fingerkommandos auf dem Touchscreen über den Platz manövrieren. Unserer Meinung nach dürfte es allerdings angesichts des hektischen Gameplay reichlich schwierig sein, das Tennis-Spektakel durch Neigen der Konsole vernünftig unter Kontrolle zu halten. Ob sich unsere Prognose als richtig herausstellt, werden wir spätestens am 25. Mai wissen – dann erscheint **Mario Tennis Open**, einen Tag nach der Veröffentlichung des Spiels in Japan, hierzulande. ■



Die Doppelturniere sind insbesondere für Freunde spaßiger Mehrspielerpartien eine Wucht. Hier treten Mario und Peach gegen Luigi und Bowser an.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Der Tennisarm kann kommen“

Der Skeptiker in mir befürchtet einerseits, **Mario Tennis Open** könnte aufgrund des allseits bekannten Spielprinzips nicht der erhoffte 3DS-Hit werden. Schließlich hat **Mario Power Tennis** auf dem Game Boy Advance die Messlatte für Fortsetzungen extrem hoch gelegt – und mal ehrlich, was sollten die Entwickler von Camelot Software Planning noch alles in puncto Regelwerk und Gameplay verbessern? Doch andererseits gibt es keinen vernünftigen Grund, an der Qualität von Marios nächster Tennisgaudi zu zweifeln: Die Entwickler beherrschen ihr Handwerk, die 3D-Darstellung ermöglicht raffinierte Spielereien und das Spielprinzip ist nahezu ein Selbstläufer.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 19. April 2012 (Japan)

FIRE EMBLEM 3D

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos japanischer Homepage und scheinen direkt aus der Entwicklerengine zu stammen. Die Grafikqualität entspricht der technischen Leistungsfähigkeit des Nintendo 3DS.

Text | Jonas Hilla

Neue Rollenspiel-Action aus dem mystischen Fire-Emblem-Universum

Es war nur eine Frage der Zeit, bis ein **Fire Emblem**-Ableger für den neuen Nintendo-Handheld erscheinen würde. Im Rahmen des Bonus-Programms für 3DS-Frühkäufer konnten sich bereits viele 3DS-Spieler das GBA-**Fire Emblem The Sacred Stones** gratis herunterladen und sich so Lust auf einen 3DS-Teil machen. Daran werkeln derzeit die klugen Köpfe von Nintendos hauseigenen Intelligent Systems, die zuvor bereits **Advance Wars** und **Paper Mario** entwickelt haben. Der neue **Fire Emblem**-Ableger wird in Japan den Untertitel **Kakusei** tragen, wobei „Kakusei“ übersetzt so viel wie „Erwachen“ bedeutet. Allerdings ist die Veröffentlichung bisher nur für Japan angekündigt – es steht noch nicht fest, wann und ob das Spiel im europäischen Raum erscheint. Schon in der Vergangenheit blieben so manche **Fire Emblem**-Teile, wie etwa **New Mystery of the Emblem: Heroes of Light and Darkness** westlichen Spielern vorenthalten. Doch da auch die letzten Teile in Europa auf gute Resonanz stießen, wird der neue Teil es sicher auch zu uns schaffen.

Story mit Potenzial

Die Handlung dreht sich auch diesmal wieder um ein Heldenduo, bestehend aus dem Prinzen Krom, der das heilige Schwert Falchion besitzt, und einem weiteren Helden, den der Spieler selbst gestalten kann. Erstmals in der Reihe gibt es einen Editor, der viel Freiheit zulässt! Beide Protagonisten sind mit dem Zeichen des Drachen versehen. Einer Legende nach kehren diese beiden Drachen – einer ist den Menschen freundlich gesinnt, der andere nicht – wieder zurück und verkünden das Ende der Welt. Das klingt erst mal nach einer Standard-Story, aber Kenner der **Fire Emblem**-Serie wissen, dass die Spiele der Reihe von ihrer Geschichte leben und so kann man auch diesmal eine schön erzählte Story mit vielen Wendungen erwarten.

Altbewährtes setzt sich durch

Spielerisch hält **Fire Emblem** an Bewährtem fest: Die Kämpfe finden als rundenbasierte Gefechte statt. Auf einem gerasterten Spielfeld bewegt ihr die Figuren und kämpft mit ihnen in Spielzügen, sodass ihr euer Vorgehen in aller Ruhe planen könnt. Jeder Charakter hat seinen Bewegungsradius und eine bestimmte Angriffsreichweite. Zusätzlich gibt es unterschiedliche Klassen, so etwa Nahkämpfer, Heiler oder Kampfmagier. Zu-

VERSTECKTE KOSTEN

Mit **Fire Emblem: Kakusei** startet Intelligent System beziehungsweise Nintendo den ersten Vorstoß ins DLC-Geschäft. Bereits jetzt steht fest, dass nach dem Release kostenpflichtige Zusatzinhalte für das Spiel erscheinen werden. Wir hoffen, dass Nintendo nicht dem Trend seiner Kollegen folgt, die Spielinhalte, welche eigentlich schon im fertigen Spiel enthalten sein sollten, gegen Bezahlung nachzuliefern. Oder könnt ihr euch eine **Pokémon**-Edition vorstellen, in der ihr zu Beginn nur über die Hälfte der Pokémon verfügt und den Rest für 15 Euro nachkaufen müsst? Nicht auszudenken! Wir hoffen, dass Nintendo sich treu bleibt. Allerdings sagte Fils-Aime, Co-Chef von Nintendo of America, bereits, dass die Zusatzinhalte für den Kunden sinnvoll sein sollten und das Spiel auch ohne diese vollständig sein müsse.

Hoch zu Ross: Einige Kämpfer ziehen beritten in die Schlacht. Dies garantiert stärkere Angriffe, führt aber auch zu schnelleren Gegenangriffen.

DIE REISE DURCH DAS KÖNIGREICH

So spielt sich das neue Fire Emblem auf dem 3DS!

Auf der Weltkarte könnt ihr euch fortbewegen, Städte besuchen und die Dungeons betreten. In den Städten nehmt ihr Aufträge an, handelt mit Ausrüstung und Fertigkeiten und trefft andere Figuren sowie Gegner. Anschließend begebt ihr euch zum Kampf auf die Schlachtfelder.

In Kämpfen gebt ihr euren Helden Bewegungs- und Angriffsbefehle. Die blauen Felder markieren den Bewegungsradius, die roten den Angriffsradius. Außerdem könnt ihr mit Zaubern und Tränken eure angeschlagenen Recken aufpäppeln. Wenn ihr zum Angriff geblasen habt, ...

... seht ihr in einer Zwischensequenz den Angriff. Hat euer Aggressor Unterstützung, führt ihr zwei Angriffe aus; übersteht der Gegner euren Ansturm, hat er die Möglichkeit zurückzuschlagen. Es ist also taktisches Vorgehen gefragt, sonst kann ein Angriff auch schnell zu eigenen Verlusten führen.

Durch die Kämpfe und die damit gewonnenen Erfahrungspunkte erlangt ihr einen Levelaufstieg, welcher euch neue Fähigkeiten und Kräfte beschert.

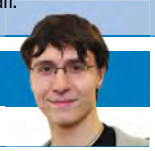
Nah und fern: Mit einem schlagkräftigen Duo setzt ihr den meisten Gegnern zu – die Kombination aus einem Reiter samt Schwert sowie einem Bogenschützen ist ideal!

dem lassen sich die Charaktere im Laufe des Spiels nach euren Vorlieben weiterentwickeln, wodurch ihr eure eigene Kampftruppe zusammenstellen könnt. Außerhalb der Kämpfe bewegt ihr euch auf einer Weltkarte, besucht Städte und erwerbt neue Ausrüstung. Ähnlich wie im Vorgänger spielt die persönliche Beziehung der Charaktere auch während der Kämpfe eine Rolle, sodass Charaktere, die eine enge Freundschaft pflegen, in Kämpfen gemeinsam angreifen können. Die Action beobachtet der Spieler von oben und agiert als Manager, der Angriffe und Bewegungen koordiniert. Hier erinnern die Optik und Perspektive an den Strategie-Klassiker **Advance Wars**. Die Angriffe sind in schönen Sequenzen in Szene gesetzt, die auf dem 3DS natürlich deutlich besser aussehen als auf dem GameCube und dem GBA. Dieses Remake hat **Fire Emblem** sich auch verdient!

Die Geschichte um die Rettung der Welt wird in kinoreifen Zwischensequenzen erzählt. Prinz Krom kämpft gegen den Zerfall des Königreiches an.

Auf dem Schlachtfeld bewegt ihr eure Figuren wie auf einem Schachbrett. Ob ihr den Stylus oder das Schiebepad nutzt, bleibt euch überlassen.

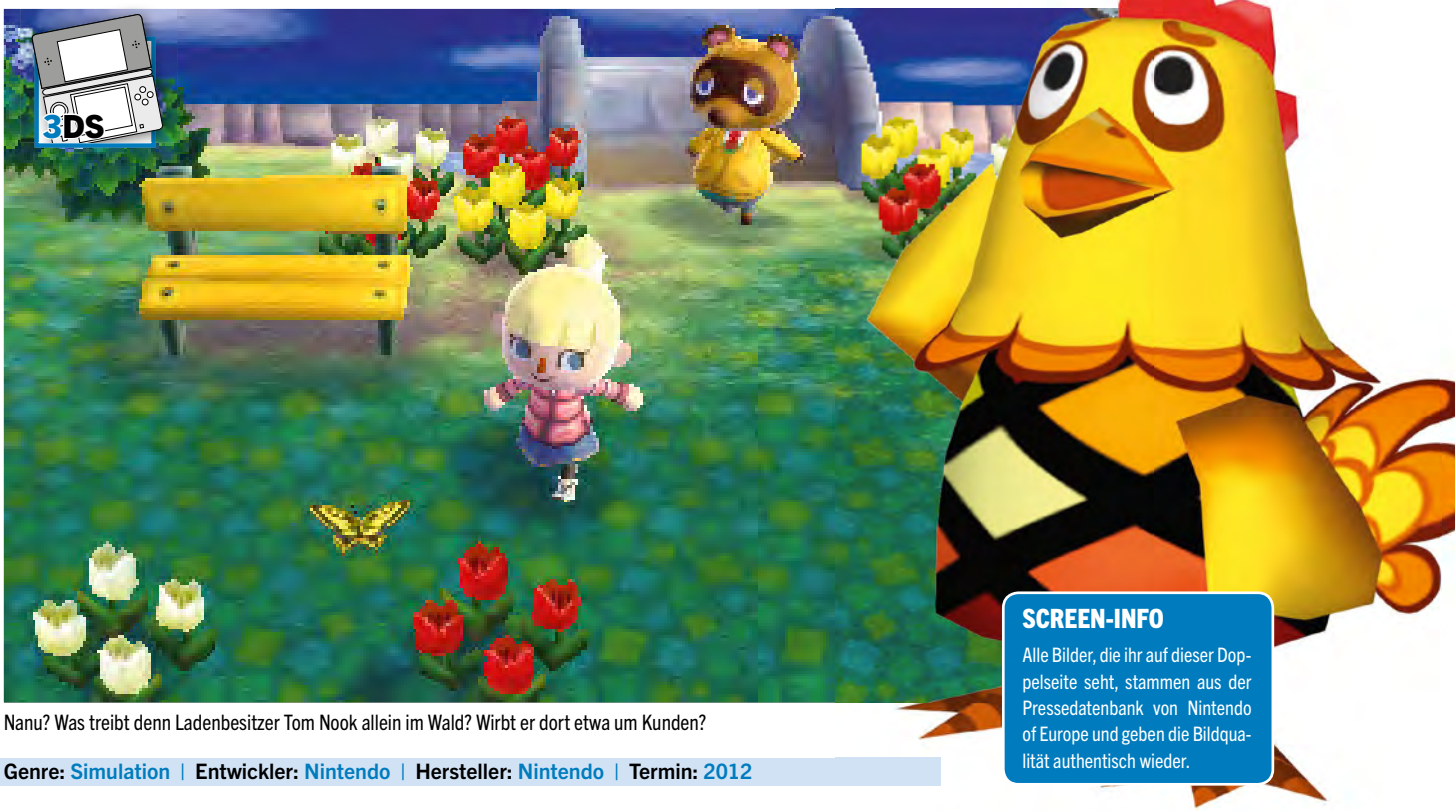
MEINUNG • JONAS HILLA



„Endlich ein Taktikspiel, das diesen Titel verdient."

Angesichts der Fülle an guten **Fire Emblem**-Titeln mache ich mir keine Sorgen, dass der neue Teil große Mängel haben könnte. Freunde der rundenbasierten Strategie werden bekommen, was sie erwarten. Ein solides Kampfsystem, welches den Grat zwischen taktischem Planen und Rollenspiel gut ausbalanciert. Allerdings sollte Intelligent System in Zukunft einige Innovationen bereithalten, denn nach zwölf **Fire Emblem**-Teilen hat das Kampfsystem eine Überarbeitung nötig. Mit dem Editor haben die Entwickler einen Schritt in die richtige Richtung gemacht und bringen frischen Wind ins Gameplay.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Nanu? Was treibt denn Ladenbesitzer Tom Nook allein im Wald? Wirbt er dort etwa um Kunden?

SCREEN-INFO

Alle Bilder, die ihr auf dieser Doppelseite seht, stammen aus der Pressedatenbank von Nintendo of Europe und geben die Bildqualität authentisch wieder.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

ANIMAL CROSSING 3D

Text | Christoph Kraus

Mein Haus, mein Garten, meine Möbel: Macht es euch auf dem 3DS so richtig gemütlich!

DAS IST NEU!

Welche Neuerungen bietet Animal Crossing auf dem 3DS? Wir haben es zusammengefasst!

1 PACK DIE BADEHOSE EIN!

Konntet ihr in den vergangenen Serien-Episoden lediglich zu Fuß durch das Städtchen schlendern, erlaubt der Strandabschnitt endlich erfrischenden Badespaß. Ob Sportler mit gehöriger Ausdauer auch den Ozean im Kraul- oder Rückenschwimmstil überqueren können? Wohl eher nicht? Man darf ja noch träumen …

2 INNENEINRICHTUNG DE LUXE

Keine Lust mehr, in einer Bruchbude zu wohnen, die den Charme eines Finanzamts verströmt? Im frischen **Animal Crossing** warten nicht nur neue Objekte darauf, in Tom Nooks Laden gekauft zu werden. Diesmal lassen sich die Wände mit eigenen Dekorationsgegenständen verzieren.

3 MODE FÜR UNTENRUM

Euch genügt es nicht, ein Shirt zu tragen, das niemand anderes besitzt? Kein Problem: Im neuen **Animal Crossing** lassen sich auch Hose und Schuhwerk nach individuellen Wünschen erwerben. Da soll noch einer behaupten, der Mode-Aspekt würde in Nintendos Lebenssimulation nicht großgeschrieben. Ganz im Gegenteil!

Würde man zusammenzählen, wie viele Spielstunden wir bereits in den beschaulichen Dörfchen der Lebenssimulation **Animal Crossing** (N64, GameCube, Wii, Nintendo DS) verbracht haben – es würde wohl eine astronomische Summe dabei herauskommen! Aber bekanntlich beansprucht es auch im echten Leben nicht gerade wenig Zeit, ein Haus mit mehreren Stockwerken zu errichten, im Vorgarten die passenden Blumen zu säen, die Wände zu tapezieren, den Fußboden zu verlegen und trotz allem die rege Kommunikation mit den Nachbarn nicht zu vernachlässigen. Doch was muss, das muss – das Leben ist bekanntlich kein Ponyhof! Stellen wir uns also darauf ein, dass wir noch in diesem Jahr auf dem Nintendo 3DS abermals ein Haus mit mehreren Stockwerken errichten, im Vorgarten die passenden Blumen säen, die Wände tapezieren, den Fußboden verlegen und zu guter Letzt mit den Anwohnern plappern.

Eine Badewanne mitten im Wohnzimmer? Eurer gestalterischen Freiheit sind – wie schon in den Vorgängern der Lebenssimulation – keine Grenzen gesetzt.

Seht ihr die Wanduhr im Hintergrund? Sie zeigt stets an, wie spät es in eurem Land gerade ist. So vermischen sich Videospiel und Illusion.

Baden, Baden

Doch es wäre vermessen zu behaupten, dass der kommende **Animal Crossing**-Ableger auf Nintendos aktueller 3D-Konsole keinerlei Neuerungen bietet. Es gibt sogar eine ganze Fülle an Innovationen: Da wäre zum einen die Möglichkeit, im Meer zu schwimmen, dessen Ufer an das Dörfchen angrenzt – und zwar ohne dass einem eine raffgierige Person Eintrittsgeld abverlangt! Bislang konnte man in der Reihe lediglich das Land erkunden. Der Strand bildet einen separaten Bereich, der vom übrigen Dorf durch eine Felsenklippe abgegrenzt ist. Eine weitere neue Region ist die Häusersiedlung am anderen Ende des Städtchens. Dort lohnt es sich, ganz besonders oft vorbeizuschauen, da hier ständig neue Baracken auftauchen – nämlich jedes Mal, wenn ihr mit aktivierter StreetPass-Funktion etwa beim Stadtbummel andere **Animal Crossing**-Spieler trefft. Raffiniert gemacht! Man darf also darauf spekulieren, dass ein starker Reiz von den Vernetzungsmöglichkeiten ausgeht: Welche Bewohner sind neu in der Stadt? Wer ist verzogen? Wo steht die wuchtigste Bude? Wer hat die coolste Inneneinrichtung? Und wer lebt zurückgezogen und bescheiden in einer Wohnung, die aus einem Hauch von Nichts besteht? Gerade der direkte Vergleich spornt die Spieler dazu an, viel Zeit ins eigene Interieur zu investieren. Das wiederum kostet auch eine Menge Zeit – aber wem erzählen wir das?

Stillstand ist Rückschritt

Doch auch sonst bleibt die Serie nicht auf der Stelle stehen. Das beweist auch so manch andere Neuerung. Beispielsweise lassen sich auf dem Nintendo 3DS nicht nur – wie in den Vorgängern der Reihe – die T-Shirts wechseln, sondern endlich auch die Beinkleider. So ist es beinahe ausgeschlossen, dass zwei Männchen im selben Outfit durch die Landschaft laufen. Des Weiteren sieht es ganz danach aus, als würden die Entwickler dem Shopping-Aspekt einen viel höheren Stellenwert als früher einräumen. So gibt es auf dem 3DS offenbar ein Einkaufsviertel, in dem alle Konsumbedürfnisse gestillt werden dürften. Ganz nach dem Motto: mein Haus, mein Garten, meine Möbel – ebenfalls wie in den zahlreichen Vorgängern der beliebten **Animal Crossing**-Reihe aus dem Hause Nintendo. ■

Der Wechsel der Jahreszeiten ist auch bei **Animal Crossing** ein äußerst wichtiges Thema. So ist kein Monat wie der vorherige.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Wohnst du noch? Nein, ich lebe schon!“

Es bedarf keiner großen Worte, um zu erläutern, warum **Animal Crossing** seit über zehn Jahren so erfolgreich ist – und das auf allen erdenklichen Konsolen. Es liegt mit Sicherheit nicht an einer pompösen Technik, denn die Serie sieht seit jeher erbärmlich schlicht aus. Was ist es also dann, was die Zocker immer wieder in das beschauliche Dörfchen zurückkehren lässt? Es ist offensichtlich der vertraute Spielablauf, die stets wiederkehrenden Aufgaben und die superben Vernetzungsmöglichkeiten beim Spielen im Netz. Das ganze Leben ist bekanntlich eine Wiederholung!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Wir durften mit unserer Review-Version keine eigenen Screenshots von **Pandora's Tower** erstellen, daher stammen die Bilder auf diesen Seiten von Nintendos Presse-Server und der offiziellen japanischen Homepage zu **Pandora's Tower**. Die Screenshots decken sich mit unseren Spielerfahrungen und geben das Geschehen unverändert wieder.

Gefährlich: In den Türmen muss sich Aeron gegen allerlei finsteres Gesindel zur Wehr setzen.

Wii

GESPIELT N-ZONE

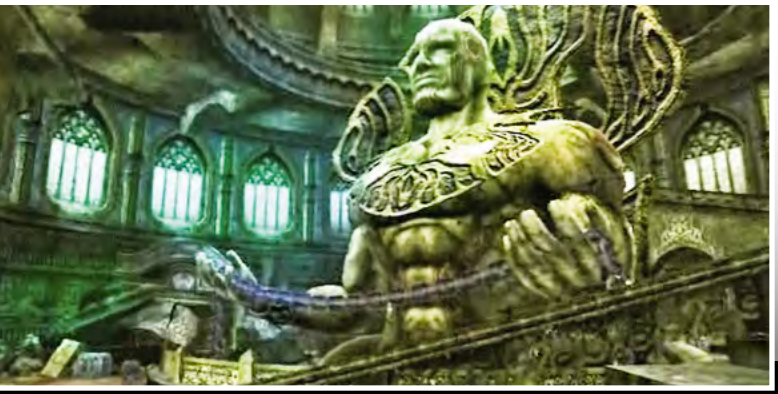
Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Ganbarion | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 13. April 2012

PANDORA'S TOWER

Text | Lukas Schmid

Bei diesem Rollenspiel heißt es: Die Schöne is(s)t das Biest!

Fans japanischer Rollenspiele dürften in letzter Zeit wohl aus dem Freudentaumel kaum mehr herauskommen. Grund der Euphorie ist Nintendos Entscheidung, drei ursprünglich nicht für den europäischen Markt gedachte Titel doch noch in hiesigen Breiten zu veröffentlichen. Bereits vergangenen Oktober erschien **Xenoblade Chronicles**, dieses Jahr fand mit **The Last Story** ein weiterer Titel aus Fernost seinen Weg zu uns. Doch damit nicht genug, denn Mitte April dürfen wir uns auf Rollenspiel Nummer drei freuen. **Pandora's Tower** erscheint fast ein Jahr nach seiner japanischen Veröffentlichung in Europa. Stellt euch schon einmal auf jede Menge Monster und eine düstere Geschichte ein! ■



Gigantisch: Auf eurem Weg durch die Türme kämpft ihr euch durch verschiedene Stockwerke, bis ihr schließlich zum Endgegner vorstoßt.

Schlachtenerprobt: Im Verlaufe des Abenteuers heizt Aeron den Gegnern mit unterschiedlichen Waffen so richtig ein.

DIE GESCHICHTE

In **Pandora's Tower** schlüpft ihr in die Rolle des tapferen Recken Aeron. Dessen Freundin Helena ist auserkoren, beim Erntefest des Königreiches Elysien ein Lied zu singen. Doch bei besagter Feier wird Helena Opfer eines Fluchs, der sie nach und nach in ein Biest verwandelt. Die Armee des Landes will diese potenzielle Gefahr auslöschen und so fliehen Aeron und Helena mithilfe der Händlerin Mawda aus der Stadt. Es liegt nun allein an Aeron, Helena vor ihrem Schicksal zu bewahren. Dazu erklimmt er 13 Türme, in denen jeweils ein mächtiger Gegner wartet. Nur wenn Aeron die gefährlichen Boss-Monster besiegt, kann er seine Freundin retten – denn Helena muss das Fleisch dieser Wesen verzehren, um ihre menschliche Gestalt zu behalten. Zwar folgt **Pandora's Tower** grob gesehen also der bekannten Formel „Held rettet Maid in Not und bezwingt dabei Scharen von Gegnern". Doch die düsteren Elemente und die schräge Atmosphäre haben Potenzial!

Auf Helenas eigentlich sehr ansehnlichem Rücken prangt das Zeichen eines Fluchs. Dieser verwandelt sie langsam in ein abscheuliches Monster ...

... und nur wenn sie das Fleisch der 13 Turmherren vertilgt, kann sie den Fluch brechen und ihre schöne menschliche Gestalt bewahren.

DIE SPIELWELT

Nach dem Intro findet ihr euch an der sogenannten Narbe wieder, einer riesigen Schlucht. Hier stehen die 13 besagten Türme, die untereinander mit Eisenketten verbunden sind. Am Rande der riesigen Bauwerke liegt das Observatorium – der Startpunkt eures Abenteuers. Von hier aus begibt sich Aeron auf Erkundungstour in die 13 Hochbauten. Die Grafik des Spiels geht Hand in Hand mit dessen düsterer Atmosphäre: Die Welt von **Pandora's Tower** ist passend zur eher schwermütigen Geschichte in dunkleren Tönen gehalten – nach fröhlichen bunten Maskottchen werdet ihr hier vergebens suchen. Vor Einheitsbrei müsst ihr euch aber dennoch nicht fürchten. Trotz des vornehmlich düsteren Stils findet sich in den 13 Türmen noch genug grafische Abwechslung. So steht jedes der Bauwerke quasi unter einem Motto. Im Laufe des Abenteuers verschlägt es Aeron etwa in einen Turm, in dem ein riesiger Baum wächst, ein anderes der Bauwerke wird dagegen von glühender Lava dominiert. Auch die Turmherren, die in Form von Endgegnern auf euch warten, passen thematisch zur jeweiligen Umgebung.

Themenpark: Jeder der 13 Türme ist in einem anderen Stil gehalten, Felswände sind dabei ebenso vertreten wie Bäume oder eine Lava-Umgebung.

Hausbesuch: Hinter den mit schweren Eisenketten verschlossenen Türen erwarten euch die mächtigen Herren der verschiedenen Türme.

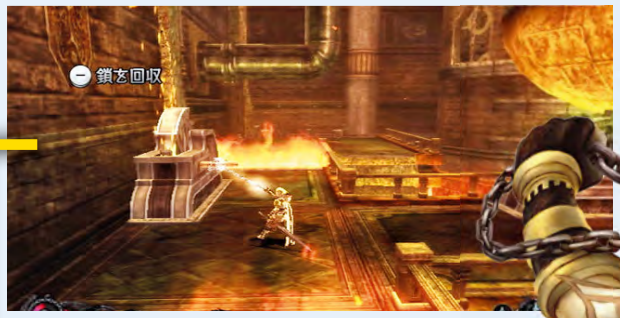
DAS KAMPFSYSTEM

Effektvoll: Die zahlreichen Kämpfe gegen die Bestien geizen nicht mit beeindruckenden Grafikspielereien.

Kostbar: Aeron erhält zu Beginn des Spiels die sogenannte Orakloskette, seine wichtigste Waffe.

In **Pandora's Tower** liegt der Schwerpunkt beim Gameplay vornehmlich auf Action: In den verschiedenen Türmen kämpft sich euer Held durch Monsterhorden, bis er schließlich zum jeweiligen Endgegner vorstößt. Damit Aeron nicht als Kanonenfutter endet, stehen ihm bei seinem Unterfangen verschiedene Waffen zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels bedient euer Held ein zweihändig geführtes Schwert. Per Druck auf den A-Knopf führt ihr damit einen Standard-Schlagangriff aus. Später in der Geschichte findet ihr dann weitere Waffen, die ihr nach Belieben austauschen könnt. Sie haben dabei ganz unterschiedliche Stärken und Schwächen. Deswegen müsst ihr abwägen, ob ihr etwa lieber auf die Schnelligkeit von zwei kleinen Schwertern oder aber auf die hohe Angriffskraft einer Sense setzt. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, eure Waffen bei der Händlerin Mawda aufwerten zu lassen. Dafür benötigt ihr allerdings unterschiedliche Materialien, die ihr auf euren Abenteuern zusammentragt.

Doch egal welches der erwähnten Geräte ihr im Kampf bevorzugt, Kernstück des Spielsystems ist und bleibt die sogenannte Orakloskette. Dieses Werkzeug begleitet Aeron auf jeden Fall auf seinem Weg durch die Türme. Ihr bedient sie, indem ihr mit der Wii-FB auf den Bildschirm deutet. Sobald ein kleiner Kreis mit einem roten Punkt darin erscheint, könnt ihr per Knopfdruck Monster mit der Orakloskette angreifen. Oder aber ihr haltet den Gegner mithilfe der B-Taste quasi wie an einer Leine fest und reißt mit dem C-Knopf an ihm. Neben den Begegnungen mit Feinden hat dieses nützliche Allzweckwerkzeug allerdings noch eine weitere Funktion: Die Orakloskette unterstützt Aeron bei den verschiedenen Rätseln, auf die er während seines Abenteuers stößt. So schleudert er mit ihrer Hilfe etwa Gegenstände herum, zieht an Hebeln oder schwingt sich an Stangen durch die Spielwelt.



Eine Kette für alle Fälle: Die Orakloskette ist vielseitig einsetzbar und hilft unter anderem bei der Bedienung von Hebeln ...

... ist aber auch im Kampf gegen Feinde von großem Nutzen. Beispielsweise zerrt ihr hier mittels Neigebewegungen der Wii-Fernbedienung an einem Gegner.

DIE BEZIEHUNG ZU HELENA

Auf einen Blick: Der kleine Kreis links unten im Bild zeigt an, wie weit Helenas Fluch, also ihre Verwandlung in ein Monster, schon fortgeschritten ist.

Rastplatz: Im Observatorium unterhaltet ihr euch mit Helena, heilt euch oder kauft bei der Händlerin Mawda nützliche Items für das Abenteuer ein.

Bei all den vielen Kämpfen gegen die Monsterbande dürft ihr niemals Aerons Freundin Helena vergessen, deren Fluch stärker wird, je mehr Zeit auf euren Reisen durch die Türme verstreicht. Deswegen befindet sich links unten im Bild eine Anzeige, die euch stets darüber informiert, wie weit die Verwandlung eurer Freundin in ein Ungeheuer bereits fortgeschritten ist. Solltet ihr nicht schnell genug das Monsterfleisch besorgen, das nötig ist, um die Verwandlung hinauszuzögern, wird Helena im wahrsten Sinne des Wortes ausgezählt und es heißt „Game Over". Solange Aeron auf Erkundungstour ist, wartet Helena im Observatorium auf ihn. Wenn ihr dorthin zurückkehrt, könnt ihr euch mit Helena unterhalten, um so die Beziehung zwischen den beiden Protagonisten zu verbessern. Auch kleine Geschenke wirken sich positiv auf das Verhältnis zwischen Aeron und Helena aus. Knallharte Männer mögen nun behaupten, Geschenke und Unterhaltungen wären nur was für Schwächlinge. Doch die Zuwendungen, die ihr Helena zukommen lasst, wirken sich direkt auf die Handlung aus. Denn die Beziehungswerte beeinflussen das Finale des Spiels; insgesamt bietet **Pandora's Tower** sechs verschiedene mögliche Enden.

Multifunktional: Bei Kämpfen und auch bei den eher simplen Rätseleinlagen kommt die Orakloskette zum Einsatz.

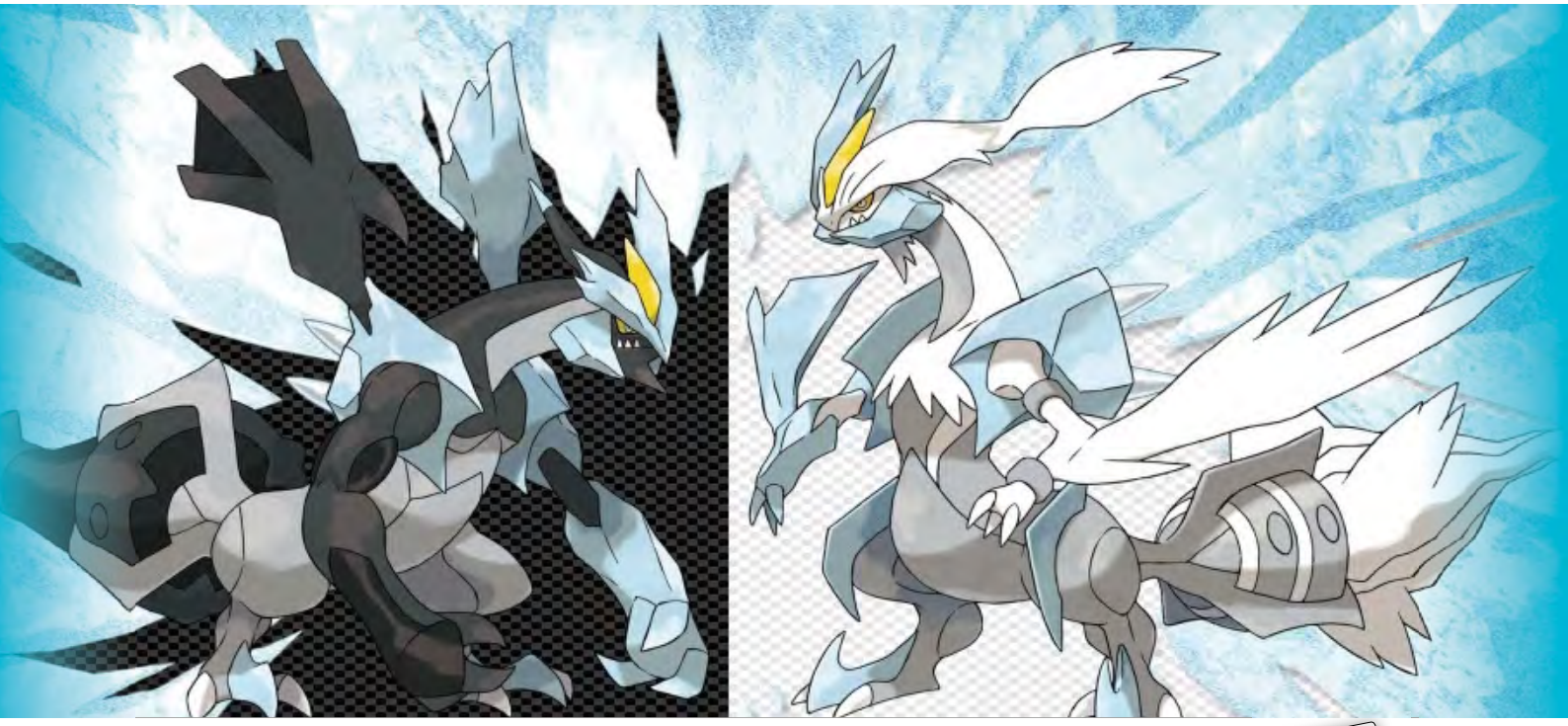
MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Tolle Geschichte mit super Atmosphäre"

Für diese Vorschau kämpfte ich mich durch die ersten drei Türme des Abenteuers. Bisher empfinde ich die Geschichte um den wortkargen Helden Aeron und seine verfluchte Freundin Helena ansprechend präsentiert und spannend aufgemacht. Handlung und Atmosphäre sind düster und erfrischend unverbraucht und der grafische Stil passt gut zu dieser Grundstimmung. Das Kampfsystem mit Waffe und Orakloskette erfindet zwar das Gameplay-Rad nicht neu, wirkt aber dynamisch und solide gemacht. Allerdings bleibt bis zum ausführlichen Test noch abzuwarten, ob die Prügel-Action, die nur von eher simplen Rätseleinlagen unterbrochen wird, auch auf Dauer fesseln kann oder ob sich bei längerer Spielzeit Monotonie einstellt.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Bloß nicht nach unten schauen: Auch riskante Klettereinlagen über gähnende Abgründe stehen für eure Spielfigur auf dem Tagesplan.



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2012

POKéMON
SCHWARZE EDITION 2 & WEISSE EDITION 2

SCREEN-INFO
Die hier abgedruckten Artworks wurden von Junichi Masuda von Game Freak während der **Pokémon Smash!**-Show am 26.02.2012 gezeigt.

Text | Max Drews

Das gab es noch nie in der Geschichte der Pokémon: Mit Schwarz 2 und Weiß 2 erscheinen anstelle einer Zusatzedition direkte Fortsetzungen der Reihe!

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Am 26.02.2012 verkündete Junichi Masuda vom für die **Pokémon**-Spiele verantwortlichen Entwicklerstudio Game Freak in der japanischen Fernsehsendung **Pokémon Smash!**, dass mit **Pokémon Schwarze Edition 2** und **Pokémon Weiße Edition 2** zwei völlig neue Spiele der Hauptreihe erscheinen werden. Zuvor hatten viele Fans entweder eine Zusatzversion zu **Pokémon Schwarz** und **Weiß** wie **Pokémon Smaragd** und **Pokémon Kristall** oder ein Remake der älteren Spiele **Rubin** und **Saphir** erwartet, ähnlich den Teilen **Feuerrot** und **Blattgrün**. Doch mit einer direkten Fortsetzung der Reihe hatten nur die wenigsten gerechnet, zumal es in der langen Erfolgsgeschichte der Pokémon etwas Derartiges noch nie zuvor gab.

Junichi Masuda von Game Freak während seines Auftritts in der Show **Pokémon Smash!**, in deren Rahmen er die brandneuen Infos bekannt gab.

Nur wenige Minuten nach der offiziellen Ankündigung wurden mehrere offizielle Webseiten zu den Spielen in verschiedenen Sprachen eröffnet. Viel mehr als eine einzige Information und ein Bild boten sie zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht, doch der eine Fakt hatte es in sich: Die neuen Editionen sollen in Fernost bereits im Juni dieses Jahres erscheinen. Auch auf ein Datum für Europa und Nordamerika brauchte man nicht lange zu warten – einen Tag nach der Enthüllung wurde bekannt gegeben, dass Spieler der westlichen Welt nur noch bis Herbst 2012 auf das nächste Abenteuer warten müssen. Noch eine Überraschung: Beide Titel erscheinen für den alten Nintendo DS!

Neue Handlung und spannende Legenden

Im Mittelpunkt der Geschichte sollen mit dem „Schwarzen Kyurem“ sowie dem „Weißen Kyurem“ zwei mysteriöse, neue Formen des legendären Eis-Drachen Kyurem stehen, den man schon in den Vorgängern **Schwarz** und **Weiß** erhalten konnte. Um ihn ranken sich einige Legenden, welche die Bewohner von Tessera, einer Stadt nahe der Riesengrotte, in der sich Kyurem aufhält, seit langer Zeit weitergeben. So soll Kyurem durch einen Meteoriten-

KYUREMS VERBINDUNG ZU RESHIRAM UND ZEKROM

Schon kurz nach deren Ankündigung ist die große Bedeutung der alternativen Gestalten von Kyurem für die neuen Spiele klar. Wir klären euch im Detail über sie auf!

Eine gewisse Verbindung von Kyurem zu Reshiram und Zekrom, den legendären Taschenmonstern der Einall-Region, die die Cover von **Pokémon Schwarz** und **Pokémon Weiß** zieren, ließ sich schon in **Pokémon Schwarz** und **Weiß** feststellen: Schließlich bilden die drei Wesen gemeinsam das sogenannte legendäre Tao-Trio, da sie ausnahmslos Bezüge zum chinesischen Taoismus aufweisen – Zekrom steht für das Yin, Reshiram für Yang, und Kyurem für Wuji, den Zustand des Fehlens von Yin und Yang. Game Freak verstärkt nun die Bezüge dieser Wesen zueinander, indem es Kyurems Alternativformen „Schwarzes Kyurem“ und „Weißes Kyurem“ in die neuen Spiele einbringt. Allem Anschein nach stellen diese nämlich Fusionen von Kyurem mit Reshiram beziehungsweise Zekrom dar. Passend dazu besitzt Kyurem zwei Spezialattacken: Frostvolt könnte eine Verbindung von Zekroms Elektro-Kräften mit seinen Eis-Attacken sein, Frosthauch kombiniert die Kälte dagegen mit Reshirams Feuer und verbrennt den Gegner eventuell.

Die Ausgangsform der beiden Versionen ist das Eis/Drache-Pokémon mit Kyurem.

Das Schwarze Kyurem stellt eine Kreuzung von Zekrom mit Kyurem dar …

… während die weiße Version durch eine Fusion mit Reshiram entstanden ist.

Im Logo des Spiels **Pokémon Schwarze Edition 2** erkennt man eine Art gefrorenen Blitz, die **Weiße Edition 2** wartet dagegen mit einer vereisten Flamme auf.

einschlag auf die Erde gekommen sein und wegen der eisigen Kälte, die es verströmt, ist es bei den Menschen in seiner Nähe gefürchtet. Nachts verlassen diese nicht einmal mehr ihre Wohnungen! Auch um Reshiram und Zekrom rankt sich ein Mysterium, das besagt, dass die beiden einst ein Pokémon gewesen seien, das sich dann aufspaltete. Wie die Zusammenhänge tatsächlich aussehen, wird vermutlich die neue Handlung offenbaren.

Ein Hinweis auf eine Verbindung der drei legendären Drachen-Pokémon findet sich sogar in den Logos der Spiele: Beim Logo der **Schwarzen Edition 2** ist unten rechts von Frost umhüllte Elektrizität zu finden, das Logo der **Weißen Edition 2** bietet eine von Eis umhüllte Flamme – und bekanntermaßen besitzen Reshiram und Zekrom die Zweittypen Elektro und Feuer. Noch mehr Infos zu den Beziehungen der drei Legenden findet ihr im Extrakasten. ■

MELOETTA ENTHÜLLT!

Meloetta erinnert stark an eine Sängerin – die Haare des neuen Pokémon sehen wie Notenzeilen aus!

Neben den vielen anderen Fakten enthüllten die Entwickler von Game Freak auch ein weiteres legendäres und bisher unbekanntes Pokémon: Meloetta ist vom Typ Normal/Psycho, besitzt eine Spezialattacke namens Urgesang, der mystische Kräfte nachgesagt werden, und soll im Vorfilm zum 15. Kinoabenteuer der Taschenmonster auftreten. Äußerlich wie namentlich basiert Meloetta auf einer Sängerin.

MEINUNG ● MAX DREWS

„Die Handlung muss durchdacht erweitert werden.“

Von den einfallslosen Namen einmal abgesehen, kommt es bei den neuen Spielen vor allem auf eine wirklich weiterentwickelte Geschichte im Vergleich zu **Schwarz** und **Weiß** an, denn für einen simplen Aufguss mit nur wenigen Änderungen ist zu wenig Zeit seit deren Erscheinen verstrichen. Ich bin aber überzeugt, dass der neue Ansatz gut aufgehen wird. Dass sich die Editionen bestens verkaufen werden, steht sowieso außer Frage.

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

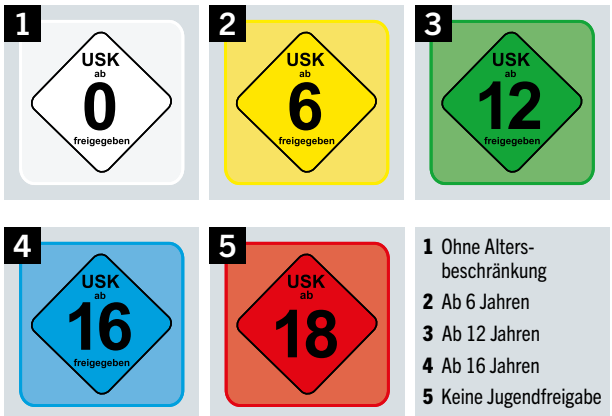
SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // kämpft …

… mit Christoph um Bestzeiten in Mario Kart 7. Dabei klagt er über mangelnden Respekt vor dem Alter, wenn Jungspund Christoph ab und an doch einmal gewinnen sollte.

… gegen den inneren Schweinehund. Der Frühling naht unaufhaltsam und nach diesem faulen und sehr kalorienreichen Winter wird's höchste Zeit, sich wieder regelmäßig sportlich zu betätigen. Ansonsten erhält er seine Platzreife doch nur im buchstäblichen Sinne.

Christoph Kraus //fasst …

… es nicht, dass es so wenige Leute gibt, die ihren 3DS während des Stadtbummels im StreetPass-Modus mit sich herumschleppen. Er plädiert deshalb dafür, dass die Konsole – sie wiegt ohnehin nur 227 Gramm – in jeden Rucksack und jede Handtasche gehört. Dann klappt's auch mit dem Sammeln aller Puzzleteile!

… zusammen, dass früher doch nicht alles besser war – angestaubte Virtual-Console-Spiele wie **Kirby's Block Ball** und **Wario Land** beweisen es.

Sebastian Stange // hat sich …

… die 3DS-Konkurrenz angesehen! Sony hat den PSP-Nachfolger PS Vita kürzlich in die Läden gebracht und Sebastian hat das Handheld ausführlich ausprobiert. Sein Fazit: famose Hardware, doch noch fehlen die absoluten Must-have-Spiele!

… zur Leseratte gemausert. Er las satte sechs Romane in vier Wochen. Im Winter macht es nämlich richtig Spaß, in aller Ruhe zu lesen. Ein schöner Kontrast zur ständigen Zockerei.

Uwe Hönig // genießt …

… sein Leben als 3D-Agent! Das sensationelle Remake des PS2-Hits **Metal Gear Solid 3** hat Uwe einmal mehr von den Vorzügen des 3DS-Displays überzeugt. Nie zuvor hat die Dschungeloptik des Spiels so cool gewirkt – selbst die HD-Variante auf der PlayStation 3 kann da nicht mithalten!

… die ersten wärmeren Tage. Der Winter gibt sich bestimmt noch nicht ganz geschlagen, doch die stetig milder werdenden Temperaturen lassen auf einen baldigen Frühling hoffen!

Matthias Schöffel // freut sich …

… auf den Einstieg in die Stoner-Rock-Band von play³-Kollegen Toni. Der nötige Vollbart wird bereits gezüchtet. Das Bild rechts ist also alles andere als aktuell (und unter uns: in natura sieht Matthias sowieso viel besser aus).

… auf die Rückkehr seines Sohnes aus dem Skilager. Das arme Kind musste eine ganze Woche ohne elektronisches Spielgerät auskommen (kein DS, kein Handy, kein iPod). Wird ein völlig veränderter Mensch aus dem Bus steigen? Wird er seine Eltern erkennen?

David Mola // spielt …

… momentan entweder am PC (die Civilization-V-Sucht dauert an …) oder Casual-Zeug auf dem iPod. Nintendo, ich brauche Nachschub, damit 3DS und Wii nicht vereinsamen! Momentan ist aber einfach nichts für mich dabei …

… mit dem Gedanken, tatsächlich wieder mehr Sport zu treiben. Nötig wäre es, ganz wie bei Kollege Eder. Aber die Zeit, die Zeit … außerdem ist gemütliches Zocken zu Hause doch viel entspannter …

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

David Martin

… hätte sich statt Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 lieber einen eigenständigen und komplett neuen Ableger für den Nintendo 3DS gewünscht. Zum Beispiel wäre es cool, wenn man sämtliche Pokémon-Sammelkarten einscannen und auf dem 3DS mit Freunden tauschen könnte. Stattdessen setzt Nintendo auf Altbekanntes.

Marcus Schwatke

… verabschiedet sich. So schnell sind fünf Monate vergangen. Die euch vorliegende Ausgabe ist die letzte, an der unser Praktikant Marcus mitarbeitete. Jedoch bleibt er uns als Betreuer der N-ZONE Superliga auf Facebook erhalten. Man sieht sich immer zweimal, deswegen sagen wir nicht tschüss, sondern bis bald.

Max Drews

… hatte sich ein neues Rubin und Saphir erhofft, aber je mehr er von **Schwarz 2 & Weiß 2** sieht, desto überzeugter ist er. Außerdem bedeuten diese Titel, dass die Neuauflagen der Spiele der dritten Generation vermutlich auf dem 3DS in brandneuer Optik und mit hoffentlich vielen neuen Features erscheinen werden!

Markus Mahns

… ist im Pokémon-Fieber. Wegen der vielen Neuankündigungen und brandheißen Informationen zu den kommenden Pokémon-Spielen ist Markus derzeit schwer damit beschäftigt, die Leser auf www.kidszone.de mit zahlreichen News und spannenden Artikeln aus der Welt der Sammelmonster auf dem Laufenden zu halten.

Lukas Schmid

… freut sich auf das nächste Wii-RPG. Nach **The Last Story** steht jetzt mit **Pandora's Tower** schon wieder ein großes Rollenspiel an, das mich derzeit voll in seinen Bann gezogen hat. Besonders erfreulich ist der frühe Release-Termin im April, mit dem ich eigentlich noch nicht gerechnet habe. Was soll's? Auf ins Abenteuer!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	KID ICARUS (3DS)	METAL GEAR SOLID (3DS)	METAL GEAR SOLID (3DS)	METAL GEAR SOLID (3DS)
FLOP-TITEL	PAC-MAN PARTY 3D (3DS)	CLUB PENGUIN (Wii)	CLUB PENGUIN (DS)	PAC-MAN PARTY 3D (3DS)
POKÉPARK 2 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 38	Wenn ich 15 Jahre jünger wäre, würde mir dieses spaßige, aber extrem anspruchslose Action-Adventure mit Pikachu vermutlich sehr gut gefallen. Doch als alter Sack muss ich **PokéPark 2** nicht haben! **6**	Das ist eines dieser Spiele, für die ich einfach zu alt bin. Oder noch nicht alt genug, weil ohne Kinder? Der Titel ist schöne, seichte Kost für junge und alte Fans der Mini-Monster. Für mich aber nicht. **5**	Ich find's gut, obwohl ich kein echter Fan der Sammelmonsterchen bin. Der Anspruch an den Spieler hält sich zwar in Grenzen, doch hatte ich unterhaltsame Stunden mit dem zweiten Ausflug in den PokéPark! **7**	**PokéPark 2** gefällt mir, weil die beiden umfangreichen Welten mit Serpifeu, Floink und Ottaro aus den neuesten Pokémon-Editionen erkundet werden dürfen. Außerdem finde ich die Minispiele amüsant! **7**
KID ICARUS UPRISING (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 42	Ein geglücktes Comeback der Kultserie? Jein! Mit der Steuerung kann ich mich nicht anfreunden, aber Umfang und Actiongehalt sprechen für sich. Ihr mochtet **Sin & Punishment**? Dann ist **Uprising** euer Ding! **8**	Ein wirklich eigenwilliges Spiel, das mich aber doch fesselt. Es entspricht halt nicht dem Standard-Actionspiel, das ich erwartete. Das ist zum einen wirklich gut, erschwert zum anderen aber den Einstieg! **8**	In **Uprising** steckt nicht nur kurzweilige und schicke Balleraction, das Spiel bietet Tiefgang, der erst nach einiger Spielzeit offensichtlich wird. An die Steuerung musste ich mich aber erst einmal gewöhnen. **8**	Als Fan des wenig beachteten Nintendo-Charakters Pit bin ich über seine Rückkehr in ein aufwendiges 3D-Abenteuer sehr erfreut. Mein einziger Kritikpunkt ist die gewöhnungsbedürftige Steuerung. **8**
METAL GEAR SOLID S. E. (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 50	Mit der Serie bin ich zwar schon früher nicht warm geworden, aber Uwe hat mir **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** dennoch ans Herz gelegt – und er hatte recht! Ohne Schiebepad Pro spielt sich's aber träge. **8**	Krass, gewaltig, episch und komplex! Dass das PS2-Meisterwerk seinen Weg auf 3DS findet, ist allein fantastisch. Dass die 3DS-Version auch noch richtig gelungen ist, das ist das Tüpfelchen auf dem i! **9**	Im Nachhinein bin ich sogar froh, dass ich das PS2-Original nie bis zum Abspann durchgespielt habe. Das werde ich nun auf dem 3DS mit dieser toll gelungenen Umsetzung nachholen. Danke, Konami! **8**	Das Remake eines der besten Spiele der **MGS**-Serie hat es mir angetan: Die Grafik profitiert vom 3D-Effekt und erzeugt mit der Soundkulisse eine meiner Meinung nach perfekte Dschungel-Atmosphäre. **9**
MARIO & SONIC: LONDON (3DS)	∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 54	Eine Sportspielesammlung für die Wii lebt bekanntlich von der schweißtreibenden Steuerung und den Fuchteleien vor dem Fernseher. Auf dem Nintendo 3DS hat die Serie aus meiner Sicht kaum noch Reiz. **6**	Sorry, Sonic. Sorry, Mario. So cool es auch ist, euch beide in einem Spiel zu haben, so sehr langweilen mich solche Minispiel-Sammlungen. Mein Vorschlag: Macht doch mal ein Jump & Run zusammen! **6**	Schade – vom 3DS-**Mario & Sonic** habe ich mir mehr erwartet. Die Anzahl der Minispiele mag beeindruckend sein, doch einige Disziplinen spielen sich sehr seltsam. Vielleicht klappt's ja 2014 mit dem Hit! **6**	Die **London**-Edition von Segas Sportspiel-Serie enthält über 50 Disziplinen, die mir im Mehrspieler-Modus am meisten Spaß machen. Jedoch stört mich der Gyrosensor bei eingeschaltetem 3D-Modus. **7**
PAC-MAN PARTY (3DS)	∅ **WERTUNG: 5,5** Test S. 55	Es gibt einfach Spielfiguren, die sollte man würdig in Erinnerung behalten und ruhen lassen – zu ihnen zähle ich auch **Pac-Man**. Seine neue Minispielesammlung ist zwar kein Totalausfall, aber sehr belanglos. **5**	Tut mir leid, Pac-Man. Aber was ich einen Kasten weiter oben zu **Mario & Sonic** schrieb, das gilt auch für dich. Ich habe die Nase voll von Minispiel-Sammlungen. Du machst mir auf Geisterjagd mehr Spaß! **6**	Bei aller Sympathie für Pac-Man muss ich gestehen, dass mir die drei Retro-Spiele auf dem Modul besser gefallen als das Hauptspiel. Schlecht gemacht sind die meisten Minigames allerdings nicht! **6**	Die Minispiel-Sammlung rund um den gelben Pillenmampfer bietet zwar über 50 Herausforderungen, aber aufgrund großer Konkurrenz lassen mich Games wie Wettessen oder Preisangeln recht kalt! **5**
DILLON'S ROLLING WESTERN (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 67	Was für ein schräges Spielkonzept mit einem Gürteltier in der Hauptrolle! Doch auf Dauer ermüdet mich das Beschützen der Westernstadt vor feindlichen Angriffen. Dafür kostet der 3DS-Spaß nur zehn Euro. **7**	Das ist doch mal erfrischend und schräg! Ein Actionspiel, vermischt mit dem Tower-Defense-Konzept und einem Gürteltier als Hauptfigur? Da bin ich dabei. Nintendo, bitte mehr solche Downloadspiele! **8**	Spaßige Strategie zum „nice price" – da kann ich nicht widerstehen. Technisch wie spielerisch taugt mir dieses Tower-Defense-Game überraschend gut, mittlerweile habe ich zig Spielstunden auf der Uhr! **8**	Der coole Action-Strategie-Mix ist als Download verfügbar und konnte mich eine ganze Weile an den 3DS fesseln. Zu bemängeln habe ich die für Linkshänder kaum nutzbare und hakelige Steuerung. **7**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Bit Trip Complete	dtp Entertainment	23. März I 2012
Cabela's Big Game Hunter 2012	Activision	16. März I 2012
Camaro Wild Ride	F + F	30. März I 2012
Captain Morgane and the Golden Turtle	dtp Entertainment	30. März I 2012
Club Penguin Spieltag	Disney Interactive	8. März I 2012
Combat Wings: The Great Battle of WW2	Ubisoft	29. März I 2012
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-7 (Doppelpack)	Warner Interactive	19. März I 2012
Mario Party 9	Nintendo	2. März I 2012
North American Hunting Extravaganza 2	F+ F	23. März I 2012
PokéPark 2: Die Dimension der Wunder	Nintendo	16. März I 2012
Pheasants Forever	F + F	23. März I 2012
Reel Fishing: Angler's Dream	F + F	23. März I 2012
Summer Stars 2012	Deep Silver	30. März I 2012
We Sing - Pop!	Flashpoint	30. März I 2012
Zurück in die Zukunft	Deep Silver	30. März I 2012
APRIL		
Pandora's Tower	Nintendo	13. April I 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Enclave	Topware	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing Pop	Nordic Games	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012
Winter Sports 2012	PQube	2012

DS/DSi

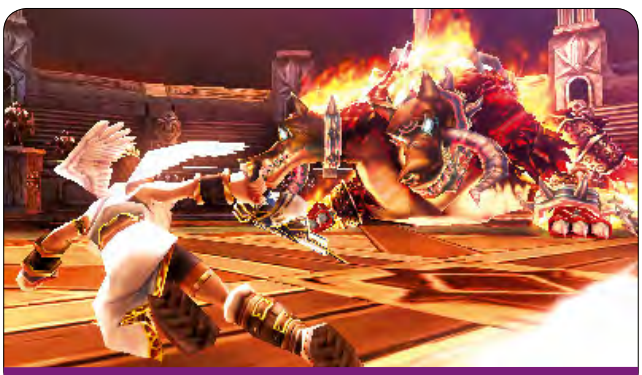
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Captain Morgane and the Golden Turtle	dtp Entertainment	30. März I 2012
Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive	8. März I 2012
Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment	23. März I 2012
Sternenschweif: Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele	9. März I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Inazuma Eleven 2: Blizzard	Nintendo	2012
Inazuma Eleven 2: Firestorm	Nintendo	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	Herbst I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Interactive	Nicht bekannt

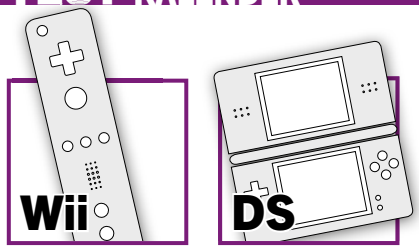
PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche (Wii) 16. März 2012

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
3D Mahjongg	Purple Hills	15. März I 2012
4 Elements	dtp Entertainment	23. März I 2012
Azada	dtp Entertainment	23. März I 2012
Bit Trip Saga	dtp Entertainment	23. März I 2012
Carnival: Wilder Westen	2K Play	2. März I 2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	März I 2012
Hunde & Katzen 3D - Tierisch verspielt!	dtp Entertainment	30. März I 2012
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	23. März I 2012
Landwirtschafts-Simulator 2012	astragon	29. März I 2012
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	8. März I 2012
Rayman Origins	Ubisoft	29. März I 2012
Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers	Sega	15. März I 2012
Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment	23. März I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Emblem	Nintendo	2012
Heroes of Ruin	Square Enix	Frühjahr I 2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	Sommer I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Mario Tennis	Nintendo	25. Mai I 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt

Metal Gear Solid Snake Eater 3D (3DS) 8. März 2012


Kid Icarus: Uprising (3DS) 23. März 2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
19. März	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-7 (Doppelpack)	Warner Interact.
23. März	Bit Trip Complete	dtp Entertainment
23. März	Captain Morgane and the Golden Turtle	dtp Entertainment
Test S. 38 23. März	PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche	Nintendo
29. März	Combat Wings: The Great Battle of WW2	Ubisoft
30. März	Summer Stars 2012	Deep Silver
30. März	We Sing – Pop!	Flashpoint
30. März	Zurück in die Zukunft: Das Spiel	Deep Silver
Vorschau S. 26 13. April	Pandora's Tower	Nintendo

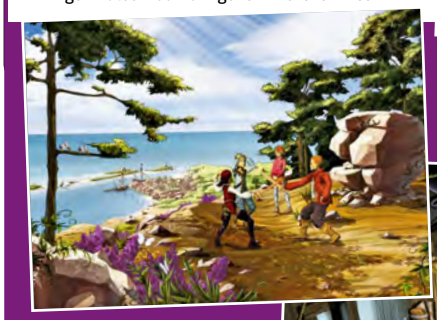
DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. März	Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive
23. März	Captain Morgane and the Golden Turtle	dtp Entertainment
23. März	Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment
31. März	Landwirtschafts-Simulator 2012	Rondomedia

23.03. CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: ADVENTURE

Captain Morgane and the Golden Turtle stammt aus der Feder des preisgekrönten Autors Steve Ince (**Baphomet's Fluch**) und entführt euch in ein grafisch aufwendig gestaltetes Adventure im besten **Monkey Island**-Stil. Dabei schlüpft ihr in die Rolle der hübschen Morgane Castillo, die als Tochter eines berühmten Piratenkapitäns in die Fußstapfen ihres Vaters treten will! So begibt sich die junge Piratenlady auf eine spannende Jagd nach dem Schatz „Golden Turtle" mit kniffligen Rätseln auf fünf geheimnisvollen Inseln.



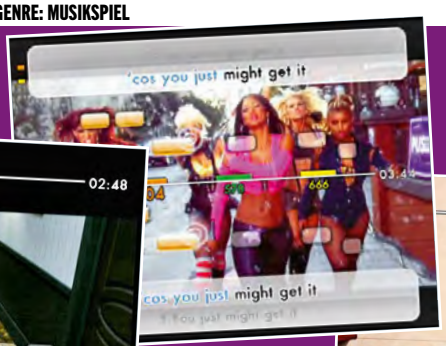
30.03. ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT: DAS SPIEL

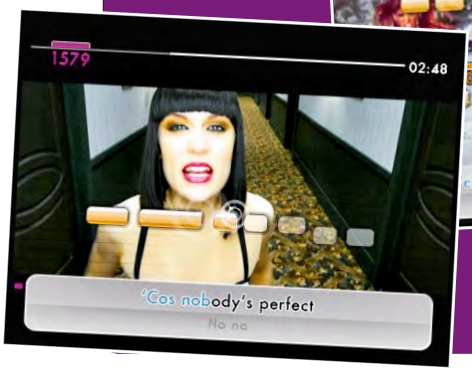
HERSTELLER: DEEP SILVER I GENRE: ADVENTURE

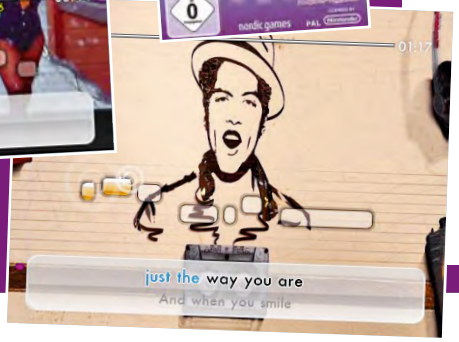
Der Glanz der 80er-Kinotrilogie ist etwas verblasst, doch auf das Adventure von Telltale Games nimmt dies keinen großen Einfluß: Die Story der fünf Episoden von **Zurück in die Zukunft: Das Spiel** bietet humorvolle Rätselkost und handelt sechs Monate nach den Ereignissen des dritten Films.

30.03. WE SING – POP!

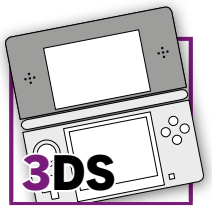
HERSTELLER: FLASHPOINT I GENRE: MUSIKSPIEL







Die **We Sing**-Reihe erfreut sich bei Wii-Besitzern großer Beliebtheit. Kein Wunder, schließlich ist das Vorbild **SingStar** nur für Sony-Konsolen verfügbar! **We Sing Pop!** bietet 30 Tracks (plus die jeweiligen Videos) aktueller Stars wie Adele, Bruno Mars und Lady Gaga. Ergänzt wird die Songliste durch ein paar legendäre Hits vergangener Tage, beispielsweise von Cyndi Lauper oder Wham. Mit zwei Mikros kostet die Edition knapp 60 Euro, ohne Mikros sind etwa 40 Euro fällig.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	2. März	Carnival: Wilder Westen	2K Play
Test S. 50	8. März	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami
	15. März	3D Mahjongg	Purple Hills
	15. März	Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers	Sega
	23. März	Bit Trip Saga	dtp Entertainment
	23. März	4 Elements	dtp Entertainment
	23. März	Azada	dtp Entertainment
Test S. 42	23. März	Kid Icarus: Uprising	Nintendo
	23. März	Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment
	29. März	Landwirtschafts-Simulator 2012 3D	astragon
	30. März	Hunde & Katzen 3D – Tierisch verspielt!	dtp Entertainment

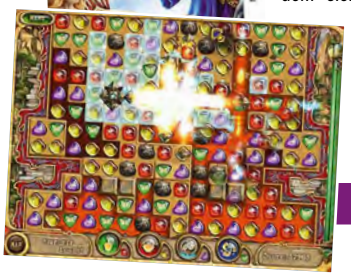
2.03. CARNIVAL: WILDER WESTEN 3D

HERSTELLER: 2K PLAY | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die insgesamt 25 enthaltenen Minigames setzen sich aus recht durchschnittlichen Action- und Geschicklichkeitstests zusammen. In einer Art Wildwest-Themenpark erwarten euch beispielsweise eine wilde Verbrecherjagd oder mehrere Schießbuden-Varianten, bei denen es auf genaues Zielen ankommt. Abgerundet wird die Action durch das witzige Kartenspiel Blind Man's Bluff und typische Saloon-Aktivitäten wie beispielsweise Armdrücken.

23.03. 4 ELEMENTS

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT | GENRE: GESCHICKLICHKEIT



Das Knobelgame **4 Elements** entführt euch in eine mittelalterliche Welt, die von Dunkelheit und Verzweiflung heimgesucht wird. Offenbar kann nur das verschwundene magische Buch das Königreich vor dem sicheren Untergang bewahren und nun liegt es an euch, den bedeutungsvollen Wälzer wiederzufinden. Beim Lösen der kniffligen Levels im 3-Match-Stil stehen euch aber glücklicherweise die magischen Feen der Elemente mit ihrer Zauberkraft zur Seite.

15.03. 3D MAHJONGG

HERSTELLER: PURPLE HILLS | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

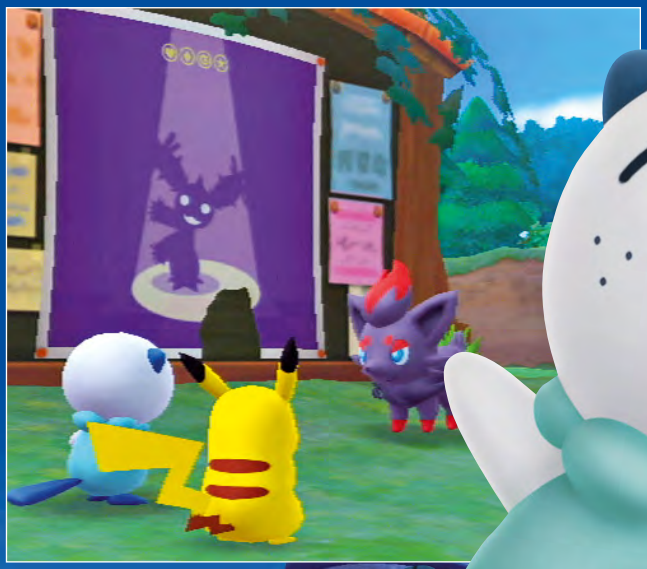
Für rund 30 Euro bietet **3D Mahjongg** sechs Grafikthemen, einen freien Modus mit über 10.000 Varianten und einen 200 Levels umfassenden Abenteuermodus, der in zwei unterschiedlichen Spielvarianten gezockt werden darf: Im klassischen Modus gelten die üblichen Regeln, um Steine abzuräumen. Bei der zweiten Spielvariante müssen die zum Abräumen ausgewählten Steine zusätzlich auf der gleichen Ebene sein und es dürfen sich nicht mehr als zwei 90-Grad-Winkel in einer gedachten Linie zwischen den Steinen befinden. Klingt zwar kompliziert, ist jedoch für Mahjongg-Einsteiger gedacht!

23.03. BIT TRIP SAGA

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bit Trip Saga enthält alle sechs Abenteuer des Helden Commander Video, die sich aus ganz unterschiedlichen Genres zusammensetzen: Ob Pong-Remake, Jump & Run oder Old-School-Action, jedes der Games basiert auf einem genialen Techno-/Trance-/Elektro-Soundtrack und erfordert ein gewisses Maß an Rhythmus-Gefühl von euch. Das bedeutet, wer beim Zocken nicht im Takt bleibt, der gewinnt bei **Bit Trip Saga** keinen Blumentopf!

Das spielbare Pokémon Floink ist in der Lage, Steine zu zerschmettern, die den Weg versperren.



Insgesamt warten etwa 200 Pokémon darauf, im Spiel von euch entdeckt zu werden.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Creatures Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. März 2012

POKÉPARK 2

DIE DIMENSION DER WÜNSCHE

Text | Jonas Hilla

Erneut öffnet der PokéPark seine Tore: Diesmal droht eine Gefahr aus einer anderen Dimension alle Pokémon in ihre Gewalt zu bringen.

Wii

FAQs

Wie viele Pokémon sind spielbar?
Neben Pikachu stehen Ottaro, Serpifeu und Floink als spielbare Pokémon zur Verfügung. Alle vier Taschenmonster verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, die zur Bewältigung bestimmter Aufgaben im Spiel dringend benötigt werden.

Sind die Pokémon aus den neuen Editionen auch mit dabei?
Bei Ottaro, Serpifeu und Floink handelt es sich um die Starter-Pokémon aus der neuen Einall-Region. Außerdem sind noch knapp 200 weitere Taschenmonster (viele davon stammen ebenfalls aus Einall) im Spiel enthalten.

Was erwartet mich in dem neuen Abenteuer?
Letztendlich geht es in **PokePark** nicht nur darum, irgendwelche Rekorde und Highscores in coolen Minispielen aufzustellen. Es geht um Freundschaft zwischen den Pokémon und das Bereisen zweier wunderschöner Spielwelten.

Gibt es endlich ein Levelsystem?
Nein, auch diesmal müssen wir auf ein Levelsystem verzichten. Ihr könnt eure Attacken bei verschiedenen anderen Pokemon aufbessern. Schade, denn das Erlernen neuer Attacken sowie das Aufleveln sind ein Kernelement der DS-Serie.

Warum steht eigentlich immer Pikachu im Mittelpunkt?
Der kleine Nager beißt sich in seiner Position als Pokémon-Aushängeschild regelrecht fest und stiehlt damit regelmäßig allen anderen Monstern die Show. Sozusagen die Paris Hilton der Poké-Welt. Mehr Abwechslung bitte!

TEST-INFO

Die **Pokémon**-Reihe hat eine erstaunliche Entwicklung hingelegt. Vor zwölf Jahren waren die kleinen 150 Monster nur auf dem Gameboy vertreten, wurden dort gejagt, gefangen und trainiert, um dann in Kämpfen gegeneinander anzutreten. Neben der virtuellen Welt gab es sie als Karten und im Fernsehen. Heute gibt es fast zu jedem Spielprinzip eine **Pokémon**-Umsetzung. Pinball, Puzzle, Pokémon-Snap, Pokémon-Channel, um nur ein paar zu nennen. Nach einem Dutzend Editionen, bei denen die komplette Farbpalette ausgeschöpft wurde, hat sich die überschaubare Zahl von 150 Monstern fast vervierfacht. Das Pokémon-Imperium ist auf eine erstaunliche Größe gewachsen. **PokéPark**, welches 2010 erschien, war das erste Adventure-Spiel der Taschenmonster. Zwei Jahre später folgt nun ein weiterer Ausflug zum Pokémon-Rummelplatz.

EINMAL WIE IMMER, BITTE!

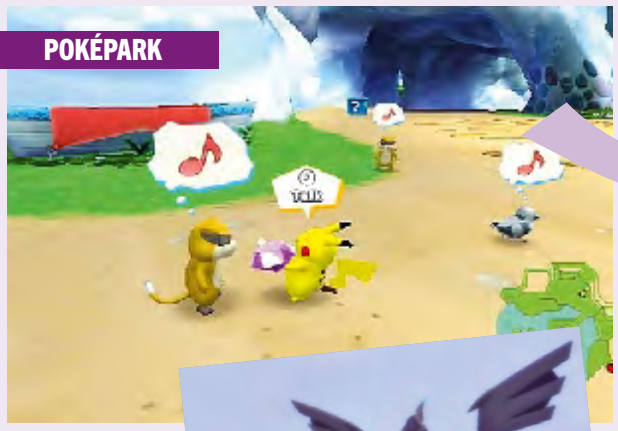
Eigentlich sollte Pikachus Ausflug in den PokéPark nur ein kurzer Abstecher werden. Zusammen mit seinem Kumpel Plinfa, dem Wasser-Pinguin, macht er sich auf den Weg in ein Reich, das von allen möglichen Pokémon bevölkert wird. Doch dann werden die beiden von zwei obskuren Pokémon dazu eingeladen, den Traumpark zu besuchen, in dem alles möglich sein soll. Gelockt von dem Angebot, machen sich die beiden sofort auf den Weg. Zunächst wirkt der Traumpark wie eine niedliche Version des Schattenreiches aus **Zelda**. Dort gibt es so viel Kuchen, wie ein Relaxo fressen könnte, doch nach kurzer Zeit kommt die Wahrheit ans Licht: Der Kuchen verwandelt Pokémon in willenlose Zombies. Auf diese Weise wollen die Betreiber des Parkes alle Pokémon in ihre Gewalt bekommen. Pikachu und Plinfa bemerken, dass bereits viele Pokémon im Traumpark gefangen gehalten werden. Nach der schrecklichen Entdeckung flüchtet Pikachu und verbündet sich mit Ottaro. Zusammen beschließen Pikachu und Ottaro, die entführten Pokémon zu befreien. Die Story ist also nicht besonders anspruchsvoll und erinnert an den Vorgänger. Das Wichtigste bei **PokéPark 2** ist eben nicht die Hintergrundgeschichte, sondern seine vielfältigen Bewohner in Form von zahllosen Pokémon!

VIELE FREUNDE SOLLT IHR SEIN

Das Kernelement des Spiels hat sich nicht verändert. Ihr bewegt euch durch den PokéPark und gewinnt neue Freunde. Dies ist auf unterschiedliche Weise möglich: Pokémon werden zu Verbündeten, wenn ihr sie in einem Kampf oder bei Herausforderungen wie Fangen oder Verstecken besiegt. Manchen Pokémon müsst ihr Beeren oder andere vermisste Gegenstände bringen. Einige helfen euch im Gegenzug und verstärken eure Attacken oder eure Energie im Kampf. Mit der Zeit kommen noch mehr Taschenmonster in den Park, die ihr ebenfalls für euch begeistern sollt. So bekommt ihr einen großen Freundeskreis, der euch hilft, in der Dimension der Träume zu bestehen.

DER SPIELABLAUF IN ZWEI WELTEN

POKÉPARK

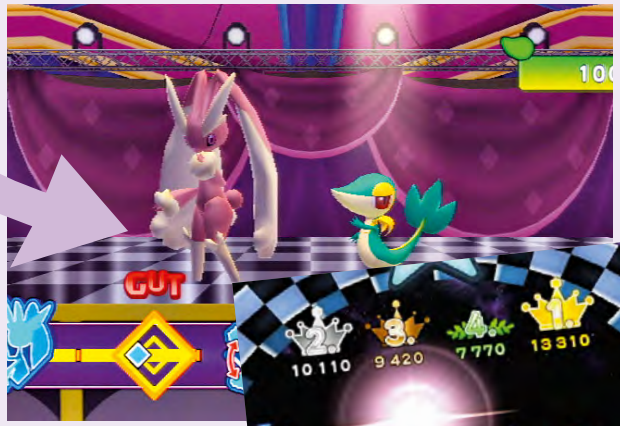


ERFORSCHEN
Der PokePark ist zwar sehr weitläufig und die vier riesigen Areale laden zu ausgiebigen Erkundungstouren ein. Darüber hinaus gibt es jedoch wenig Abwechslung: Ständig seid ihr damit beschäftigt, euch mit neuen Pokémon anzufreunden und mit ihnen zu kämpfen. Die Kämpfe finden wieder in Echtzeit statt. Durch die vier Pokémon, welche euch zur Auswahl stehen und die verschiedenen Gegner-Typen ist eine neue taktische Komponente entstanden. Denn ein Wasser-Pokémon ist gegen ein Feuer-Pokémon effektiv, während ein Pflanzen-Pokémon nach wenigen Treffern den Kürzeren zieht. Kenner der Serie werden sich sofort zurechtfinden!

KÄMPFEN
Leider sind die Echtzeit-Kämpfe recht eintönig. Entweder greift ihr durch permanentes Knöpfchen-Drücken im Nahkampf an oder ihr ladet eine Attacke auf, indem ihr die Angriffstaste gedrückt haltet. Mehr Auswahl gibt es im Prinzip nicht, doch immerhin verbirgt sich am Rande noch ein ganz nettes Feature: Wenn bei einem Kampf ein Kamerad in der Nähe steht, dürft ihr euren Freund per Knopfdruck herbeirufen, um euch beim Gefecht unterstützen zu lassen. Deshalb ist es auch so wichtig, möglichst viele Freunde im Spiel zu gewinnen. Das Fangen der Pokémon ist nicht sehr spannend, denn entweder ihr kriegt den Davonlaufenden nach wenigen Sekunden oder gar nicht! Beim Verstecken verrät euch der Gesuchte durch lautes Denken, wo er sich aufhält.

WUNSCHPARK

MINISPIELE
Ihr könnt bei unterschiedlichen Trainern zwar eure Fähigkeiten aufbessern und eure Geschwindigkeit verstärken, doch leider sind die Aufwertungen im Kampf kaum spürbar. Ein wenig Abwechslung bieten die Ausflüge in den Traumpark. Hier meistert ihr erst ein Minispiel und stellt euch dann einem Bosskampf. Allerdings unterscheiden sich diese Fights nicht großartig von den Kämpfen gegen einen normalen Kontrahenten.



MEHRSPIELER
Die Minispiele greifen auf die Bewegungssensoren der Wii-Fernbedienung zurück und lassen sich intuitiv bedienen. Wie im Vorgänger sind die Minispiele die einzige Möglichkeit für Mehrspieler-Action. Bereits freigeschaltete Minispiele können im Multiplayer-Modus mit bis zu vier Teilnehmern gezockt werden. Wir hätten uns angesichts der vergrößerten Auswahl an Protagonisten über einen Koop-Modus (vielleicht sogar für vier Spieler) während des Abenteuers sehr gefreut. So viel Weiterentwicklung hätte eigentlich drin sein müssen!

ENDLICH ERWEITERTE AUSWAHL

Nach dem Verlassen des Traumparks stellt ihr die erste Neuerung fest. Neben Pikachu könnt ihr nun auch andere Pokémon steuern. Am Anfang erhaltet ihr vom Wasser-Pokémon Ottaro Gesellschaft, später unterstützen euch Pflanzenschlange Serpifeu und Flammenferkel Floink. Jede Figur hat eigene Attacken und Angriffsmuster. Außerdem verfügen die vier Pokémon jeweils über besondere Fähigkeiten. Beispielsweise kann Ottaro schwimmen und Serpifeu extrem hoch springen. So lassen sich manche Gebiete nur durch geschickten Einsatz der Spezialfähigkeiten erreichen.

Im Vergleich zum Vorgänger stehen nun vier spielbare Pokémon zur Wahl.

Die vier spielbaren Pokémon unterstützen euch während des Abenteuers durch jeweils spezielle Fähigkeiten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Ich find' die neuen Pokémon cool!"

Mein Vorurteil › Der Spielablauf von PokéPark ist im Vergleich zu den DS-Rollenspielen nur für jüngere Zocker gedacht!

Ich mag die Rollenspiele sehr gerne (vor allem, seit es die Serie auf dem DS gibt) , doch **PokéPark 2** kann damit nicht wirklich mithalten. Die Kämpfe sind zu eintönig und mir fehlt eindeutig die Taktik. Dafür machen die Minispiele sehr viel Spaß!

MEINUNG • JONAS HILLA

„Ich vermisse meine alten Helden."

Mein Vorurteil › Zwar ist die Idee vom Pokepark nett, doch scheiterte der letzte Teil an der mangelnden Abwechslung.

Kennt ihr Bisasam? Das ist das erste Pokémon in der Pokédex-Liste. Damals in der roten Edition wählte ich es als Startpokémon. Wo finde ich es im PokéPark? Im Poképark treffe ich nur neue Monster, die nicht den Charme der alten aufbringen. Und da merke ich, dass ich langsam zu alt für Pokémon bin. Bei den vielen verschiedenen Generationen von Pokémon finde ich keinen Anschluss und entdecke ständig völlig unbekannte Taschenmonster in **PokéPark 2**. Nur Pikachu ist altbekannt – und der nervt! Doch obwohl es im PokéPark an spielerischer Abwechslung mangelt, ist die Spielwelt doch liebevoll gestaltet und stimmig und lädt förmlich zu ausgiebigen Streifzügen ein. Für jüngere **Pokémon**-Fans, die die neuen Pokémon kennen, ist das Spiel okay. Ich, für meinen Teil, werde lieber meine rote Edition weiterspielen und Bisasam trainieren ...

WERTUNGEN

PRO

- Hübsche Spielwelt
- Lebendige Umgebung
- Viele neue Pokémon
- Liebevolle Charaktere
- Kinderfreundlich

CONTRA

- Kaum große Neuerungen
- Schon wieder Pikachu
- Monotoner Ablauf

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

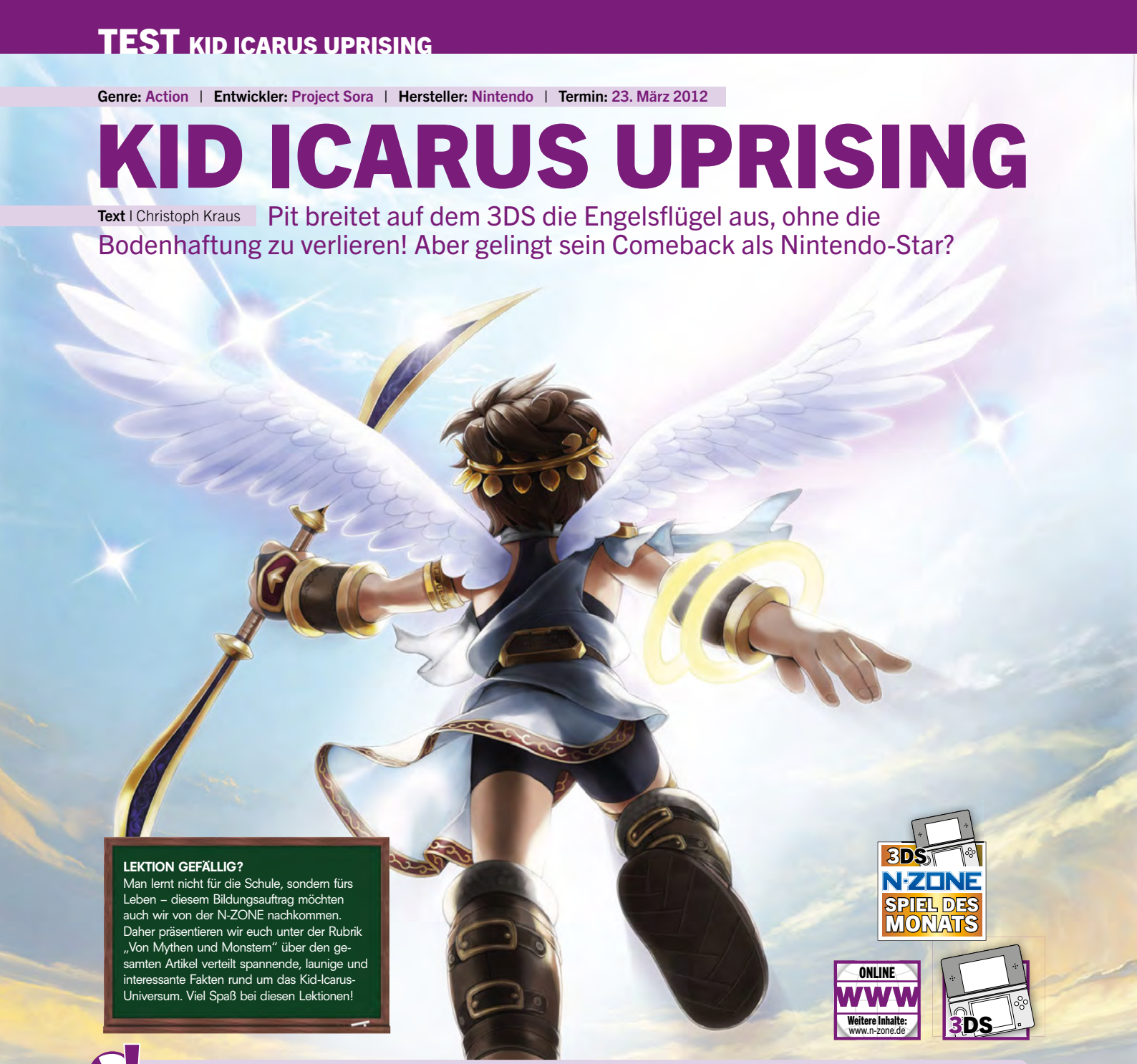
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	70

Genre: Action | **Entwickler:** Project Sora | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. März 2012

KID ICARUS UPRISING

Text | Christoph Kraus

Pit breitet auf dem 3DS die Engelsflügel aus, ohne die Bodenhaftung zu verlieren! Aber gelingt sein Comeback als Nintendo-Star?



LEKTION GEFÄLLIG?
Man lernt nicht für die Schule, sondern fürs Leben – diesem Bildungsauftrag möchten auch wir von der N-ZONE nachkommen. Daher präsentieren wir euch unter der Rubrik „Von Mythen und Monstern" über den gesamten Artikel verteilt spannende, launige und interessante Fakten rund um das Kid-Icarus-Universum. Viel Spaß bei diesen Lektionen!

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS

FAQs

Wer oder was ist Kid Icarus überhaupt?
Wir können es niemandem übel nehmen, wenn er **Kid Icarus** nicht (mehr) kennt. Schließlich hat die kultige Spieleserie schon ein Vierteljahrhundert auf dem Buckel und ist bislang ausschließlich auf dem Nintendo Entertainment System und dem Game Boy heimisch. 25 Jahre nach Veröffentlichung des Debütspiels **Kid Icarus** wird die Reihe – was für viele Fans längst überfällig war – endlich auf dem Nintendo 3DS fortgeführt. Ob das Spiel ein Erfolg wird?

Und wer ist dieser Pit, von dem alle reden?
Wir dürfen vorstellen: Pit ist der Hauptdarsteller der neuen **Kid Icarus**-Episode mit dem Untertitel **Uprising** und kein Geringerer als ein Engel aus der griechischen Mythologie. Unter der Herrschaft der Göttin Palutena erlernte er nicht nur den Umgang mit einer Harfe – was man von einem anständigen Cherub erwartet –, sondern kann auch geschickt mit Schwertern und Säbeln hantieren. Pits Heldenmut hat sich schon im Himmel herumgesprochen …

Ist Pits 3DS-Debüt wie die Vorgänger ein Jump & Run?
Nein! Ähnelte **Kid Icarus** einst frappierend der **Metroid**-Reihe, schlugen die Entwickler diesmal einen völlig neuen Weg ein: Im Fokus stehen jetzt deftige Action-Einlagen, in denen der Spieler lediglich Pits Bewegungsradius bestimmen darf – denn geflogen wird automatisch. Da werden Erinnerungen an die Abenteuer der Star-Fox-Weltraumtruppe wach! Selbst bei den Bodenmissionen gibt es nahezu keine Geschicklichkeitseinlagen. Auch dort wird vorrangig geballert.

Ich habe gehört, dem Spiel liegt ein Plastikständer bei?
Das ist richtig. Wer sich **Kid Icarus: Uprising** zulegt, der erhält nicht nur das obligatorische 3DS-Modul, sondern auch noch einen schwarzen Plastikständer. Wer möchte, kann seine Konsole dort hineinklemmen – so lässt sich Pits 3DS-Einstand auf einem Tisch zocken. Das ist angesichts der recht fummeligen Steuerung allerdings auch empfehlenswert. Zudem liegen der Verpackung sechs Augmented-Reality-Karten bei, mit denen man Kämpfe bestreitet.

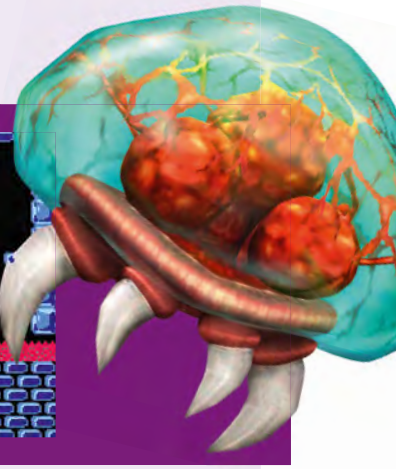
Muss ich den Entwickler des Spiels kennen?
Es schadet nichts! Für die Programmierung des Spiels zeichnet Masahiro Sakurai verantwortlich. Auf das Konto des Entwicklerstudios Sora geht unter anderem die **Super Smash Bros.**-Serie. Doch man darf davon ausgehen, dass Nintendo ein gehöriges Mitspracherecht hatte, was das Gameplay und das Spielkonzept von Pits 3DS-Abenteuer betrifft. Sakurai beginnt laut eigener Aussage nach der Fertigstellung von **Kid Icarus: Uprising** mit der Arbeit an der neuen **Smash Bros.**-Episode.

DAS ZEICHNET KID ICARUS AUS

Ihr kennt Pit nur vom Hörensagen? Mit der Kid Icarus-Reihe seid ihr noch überhaupt nicht vertraut? Kein Problem: N-ZONE verrät euch, warum die Spieleserie mit dem Engel so kultig ist!

JUMP&RUN-SPASS À LA SUPER MARIO

Mitte der Achtzigerjahre gab es eine wahre Schwemme an Hüpfspielen, doch nur an wenige kann man sich heute noch erinnern. Deshalb ist es auch kaum verwunderlich, dass sich die Entwickler von **Kid Icarus** stark von diesem Genre inspirieren ließen. Was hätten sie denn auch sonst in der frühen 8-Bit-Ära machen sollen – einen Ego-Shooter etwa? Aber Spaß beiseite: **Kid Icarus** war zwar schon damals kein reines Jump & Run, aber die Geschicklichkeitsabschnitte – gepaart mit viel Action – boten schon damals eine spannende Mischung.



FLIESSBAND-ACTION À LA METROID

Wusstet ihr schon, dass das technische Grundgerüst der ersten **Kid Icarus**-Episode auf dem Vorbild **Metroid** basiert? Beide Titel setzen auf eine ähnliche Steuerung und einen vergleichbaren Spielablauf – selbst das Bildschirm-Scrolling ist nahezu identisch, denn in beiden Spielen kann man sowohl nach oben und unten als auch nach links und rechts laufen. Auch das Passwortsystem ist in beiden NES-Klassikern enthalten. **Kid Icarus** war möglicherweise früher schon deshalb so beliebt, weil es das Beste aus allen möglichen Genres zusammentrug: Viele Samus-Aran-Fans sehnten sich nach einer ähnlichen Herausforderung wie sie **Metroid** bot – und landeten bei Pit!

LEVEL-ZAUBER À LA THE LEGEND OF ZELDA

Obwohl die Technik des Nintendo Entertainment Systems keine raffinierten Effekte, keine allzu ausgefallene Spielwelt und (aus Mangel an Speicherplatz) keine komplexen Nebenquests ermöglichte, so brachte **Kid Icarus** dennoch eine gehörige Portion Charme auf den Bildschirm. Nach einer gewissen Spielzeit fühlte man sich in den Levels einfach wohl – dann war einem die Tatsache, dass der Hintergrund meist aus fadem Schwarz bestand, herzlich egal. Für **Zelda**-Flair sorgten die in Angel Land verteilten Magieläden (Bild links).

EINE UNVERGLEICHLICHE MISCHUNG

War **Kid Icarus** seinerzeit unverwechselbar? Wohl kaum! Sonst hätte sich das Spiel nicht so sehr von anderen Nintendo-Spielen inspirieren lassen müssen. Doch die Geschichte hat uns gelehrt: Auch andere Titel – etwa **Star Fox** auf dem Super Nintendo – waren bei ihrer Erstveröffentlichung nicht ganz so innovativ, wie es mancher Zocker heute gerne darstellt. Nachdem wir euch jetzt also den Kult-Engel Pit nahegebracht haben, stellen wir uns die Frage: Gelingt die 3DS-Neuauflage und funktioniert die Mischung aus Flug- und Bodenmissionen? Die Motivationskurve auf der nächsten Doppelseite soll es zeigen!

DIE N-ZONE-MOTIVATIONSKURVE

Zuerst die schlechte Nachricht: Die ersten Spielminuten von Kid Icarus Uprising gestalten sich äußerst zäh – das liegt in erster Linie an der anfangs recht wirren Steuerung und dem ungewohnten Gameplay. Doch jetzt die frohe Kunde: Mit fortschreitender Spielzeit macht Pits „Himmelfahrt" immer mehr Laune – wir dokumentieren den Spielspaßgehalt in chronologischer Reihenfolge.

Überragend
Sehr gut
Durchschnittlich
Halbgar
Fad

Spielzeit in Stunden: 1 2 3 4 5 6

ALLER ANFANG IST SCHWER

Ob das ein gutes Omen ist? Schon die ersten paar Levels hinterlassen große Fragezeichen: Hat die Nonstop-Action von **Kid Icarus Uprising** noch etwas mit dem Ursprung der Serie auf dem Nintendo Entertainment System zu tun? Warum gibt es so viele Unterpunkte im Menü des Spiels? Doch das größte Kopferzerbrechen bereitet uns die Steuerung: Es gelingt uns zunächst kaum, den 3DS so zu halten, dass sich ein Kapitel vernünftig zocken lässt, ohne dauernd mit den Händen umzugreifen. Das liegt aber auch daran, dass wir bislang den Plastikständer noch nicht benutzten. Damit ist die Ergonomie eine ganz andere, da die Konsole dann fest am Tisch steht und man unverkrampfter mit den Fingern agieren kann.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Die Steuerung stellt uns wohl auf eine harte Bewährungsprobe.

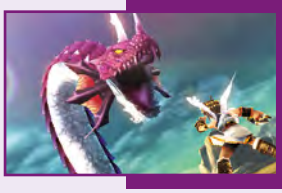
VERTRAUTE GEFILDE

Mit fortschreitender Spielzeit fühlen wir uns in den Levels immer mehr heimisch. Auch die Geschichte entfaltet zunehmend ihren Spannungsbogen. Dafür sorgen stimmige Zwischensequenzen und eine sehr gute (wenngleich nur englische) Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Selbst während des Spielens werden wir mit Palutenas Tipps versorgt – so informiert uns die Göttin des Lichts beispielsweise über die weitere Vorgehensweise, etwa bei Bosskämpfen. Sie verrät uns die Schwachstellen unserer Widersacher und weist uns den richtigen Weg. An die Tücken in puncto Handhabung haben wir uns zwar immer noch nicht gewöhnt, aber es besteht Hoffnung, dass wir uns mit der anfangs wirren Steuerung arrangieren können. Schließlich findet sich irgendwann die angenehmste Haltung beim Spielen.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Die Levels entfalten ihren Reiz, wenn man tiefer in die Spielwelt eingetaucht ist.

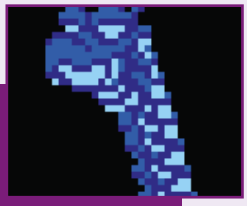
WAR'S DAS SCHON?

Nanu? Das neunte Kapitel des Spiels trägt den Titel „Medusas letzte Schlacht" und vieles deutet darauf hin, dass Pit in diesem Level zum letzten Mal gegen das Böse antritt, ehe er sich entspannt zurücklehnen kann. Und tatsächlich: Nach dem Bosskampf flimmert zunächst der Abspann über den Bildschirm – doch das sollte es offenbar noch nicht gewesen sein, denn plötzlich zeigt schon ein weiterer Fiesling sein wahres Gesicht … Die vermeintlich letzte Schlacht war also in Wahrheit nur eine Zwischenetappe. Großartig, wie die Entwickler mit den Erwartungen der Zocker spielen.



Zwischenzeitliche Erkenntnis: Manchmal ist der Abspann erst der Beginn eines wahren Epos!

EINE PRISE NOSTALGIE



Obwohl sich **Uprising** völlig anders spielt als die Retro-Vorgänger auf dem Nintendo Entertainment System und dem Game Boy, entdeckten Serienliebhaber zahlreiche Anspielungen auf Pits Vergangenheit. Hin und wieder werden beispielsweise Gegner in einer Darstellung als Pixelmonster auf dem unteren Bildschirm eingeblendet. Zudem erkundet man häufig Areale, durch die man vor 25 Jahren bereits aus der Seitenansicht gelaufen ist. So werden Erinnerungen an früher wach, ohne dass das Spiel nur für Nostalgiker interessant ist.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Videospieler lieben Nostalgiegefühle – das war schon immer so.

DO IT YOURSELF

Zwölf Kapitel – also fast die Hälfte – liegen inzwischen hinter uns. Und mittlerweile kommt das 3DS-Spektakel richtig in Fahrt. Sogar die Steuerung haben wir verinnerlicht. Begrüßenswert sind in dieser Hinsicht die zahlreichen Optionen: Ob Achsen-Inversion, Platzierung der Bildschirmtexte auf dem Bildschirm, Sensibilität des Touchscreens oder sogar die Tastenbelegung: Nahezu alle Parameter lassen sich auf Wunsch anpassen. Somit sollte sich jeder Spieler die Steuerung so einstellen, wie es ihm am besten passt.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Gut, dass die Steuerung nicht fest vorgegeben ist!

VON MYTHEN UND MONSTERN # 1
Kennt ihr noch Schatten-Link aus **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**? Damals sorgte der fies gesinnte Gegenspieler für allerhand Irritationen. In Pits neuem 3DS-Abenteuer tritt ebenfalls ein lästiger Rivale in Erscheinung. Welche Absichten der FINSTERE PIT hegt, solltet ihr allerdings lieber selbst herausfinden …

WIR SEHEN UNS IM NETZ
Was zeichnet ein gutes, durchdachtes Videospiel aus? Dafür ist ausschlaggebend, ob man es nach dem einmaligen Durchspielen aus der Hand legt oder ob man sich weiterhin daran die Zähne ausbeißt. Wer beispielsweise in **Mario Kart 7** alle Rennpiloten freigeschaltet hat, der hat noch längst nicht alles gesehen – auf ihn warten weitere Fahrzeugteile sowie der überaus spannende Online-Modus. Auf ähnliche Weise motiviert auch **Kid Icarus**.
Letzte Erkenntnis: Hoffentlich schicken die Entwickler Pit in naher Zukunft auf eine weitere himmlische Exkursion …

HÖLLENKESSEL
Mit der Zeit entwickelt **Kid Icarus Uprising** einen teils sehr hohen spielerischen Anspruch, wenn man sich an die empfohlene Schwierigkeitsgradsstufe hält. Doch dank „Höllenkessel“ kann man selbst bestimmen, was man sich zumutet: Erfahrene Zocker entscheiden sich für einen hohen Anspruch und erhalten im Gegenzug zahlreiche Herzen – bei untalentierteren Zockern ist es umgekehrt. Eine äußerst raffinierte und durchdachte Funktion!
Zwischenzeitliche Erkenntnis: Warum kommt der „Höllenkessel“ nicht auch in anderen Nintendo-Spielen zum Einsatz?

7 8 9 10 11 12

DER CONTROLLER-CHECK

Gleich drei Steuerungsvarianten bietet Pits erstes vollwertiges Abenteuer nach seinem Heldendebüt vor einem Vierteljahrhundert. Wir beleuchten alle davon und verraten, wie ihr den Engel am besten unter Kontrolle habt.

STANDARD-STEUERUNG

Völlig ohne Hilfsmittel – also Schiebepad Pro und 3DS-Plastikständer – bewegt ihr das Fadenkreuz mittels Touchscreen über den Bildschirm. Der Touchpen funktioniert dann sozusagen wie eine Computermaus. Das linke Schiebepad dient dazu, Pit durch die Levels zu schleusen. In dieser Kombination steuert sich **Kid Icarus Uprising** zweckmäßig, aber keinesfalls richtig intuitiv. Oftmals möchte man insgeheim seine Finger umgreifen, aber allzu lange hält man in keiner Haltung aus. Daher ist es ratsam, nach einer Stunde Spielzeit – wie es einem stets im Menü vorgeschlagen wird – eine Pause einzulegen.

WERTUNG 7 VON 10

MIT SCHIEBEPAD PRO

Im Grunde genommen unterscheidet sich diese Steuerungsvariante nicht im Geringsten von der vorherigen. Sie ist lediglich für Linkshänder interessant, die dank angeschlossenem Schiebepad Pro mit dem rechten Daumen Pit lenken, während sie mit der linken Hand das Zielkreuz bewegen. Allerdings könnten Linkshänder auch genauso gut ihre Spielfigur mit den Aktionstasten A, B, X und Y manövrieren – das ist jedoch deutlich schwergängiger, da es bei dieser Variante an Präzision mangelt.

WERTUNG 7 VON 10

MIT PLASTIKSTÄNDER

Die bestmögliche Handhabung erzielt ihr, wenn ihr eure 3DS-Konsole in die mitgelieferte Halterung klemmt. Das Gerät liegt dann in einer schwarzen Schale, ist von allen Seiten gut erreichbar und darauf abgestimmt, dass man **Kid Icarus Uprising** an einem Tisch spielt. Die Schwächen offenbaren sich – was aber kaum überrascht –, sobald man versucht, das Spiel mittels Ständer etwa in der U-Bahn zu zocken. Doch dann nimmt man den 3DS eben wie oben beschrieben in die Hand – ohne Extrazubehör bzw. nur mit dem Schiebepad Pro.

WERTUNG 8 VON 10

VON MYTHEN UND MONSTERN # 2
PALUTENA, die Göttin des Lichts und die Herrscherin von Angel Land, rüstet Pit mit dem Bogen des Lichts und der Fähigkeit zu fliegen aus. Außerdem steht sie ihm während des Spiels stets hilfreich zur Seite.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Ich bin positiv überrascht!“

Mein Vorurteil › Nintendo lässt seine Helden nicht im Stich! Auch **Kid Icarus Uprising** auf dem Nintendo 3DS wird zumindest ein gutes Spiel.

Nachdem ich bereits frühere Versionen von **Uprising** spielen durfte, war ich sehr skeptisch, ob Nintendo die Steuerung vernünftig umsetzen würde. Und obwohl ich kein Freund von zusätzlicher Hardware bin, muss ich mich für den 3DS-Ständer aussprechen, der das Spielen angenehmer macht. Auch das Drumherum des Spiels mit den vielen Features, Spielmodi und der tollen Präsentation haben mir gut gefallen, nur mangelt es mir trotz der vielen Herausforderungen an Abwechslung.

LUST AUF KARTENDUELLE?

Nicht nur der Plastikständer, sondern auch sechs Spielkarten liegen der Verpackung des Ballerspektakels bei. Aber was bringen sie? Wir veranschaulichen es anhand eines Beispiels:

Zwei Spieler ziehen jeweils eine Karte aus dem Stapel und legen sie nebeneinander auf den Tisch.

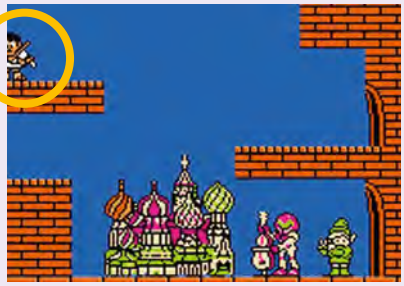
Die 3DS-Kameralinse beginnt nun mit dem Scan-Vorgang. Dieser dauert nur wenige Sekunden.

Nun beginnt die Kartenschlacht auf dem Bildschirm. Welche Figur gewinnt, hängt dabei von den Attributen ab.

Das Spiel erinnert an die bekannten Quartette, bei denen man versuchte, die Mitspieler zu übertrumpfen („Mein Motorrad hat 12 PS“ – „Überboten, 13 PS!“). Aber aus Mangel an Spielkarten können wir derzeit nur spekulieren, wie viel Spaß der Kartenmodus macht, wenn man ein vollständiges Kartendeck besitzt. Was wir aber jetzt schon wissen: Zusätzlich zu den sechs Augmented-Reality-Karten, die sich im Lieferumfang des Spiels befinden, möchte Nintendo noch zahlreiche weitere anbieten. Zunächst geplant sind 24 zusätzliche Karten, die Vorbesteller des Spiels beim Kauf dazu erhalten. Wie diese letztlich verteilt werden, war bei Drucklegung dieser Ausgabe allerdings noch unklar. Möglich wäre beispielsweise, dass es die neuen Spielkarten auf Messen oder als Zugabe beim Kauf eines bestimmten Spiels gibt. Die Zukunft wird zeigen, ob die Kartenduelle lediglich überflüssiges Beiwerk sind oder ob es tatsächlich genügend Leute gibt, die sich an den strategischen Partien erfreuen.

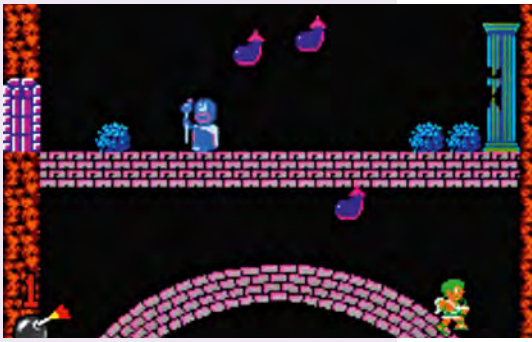
DER EWIGE GAST

Obwohl Pit Ende März erst sein drittes Abenteuer in 25 Jahren erlebt, haben wir ihn schon häufiger auf dem Bildschirm gesehen – etwa als Gast in folgenden Spielen!

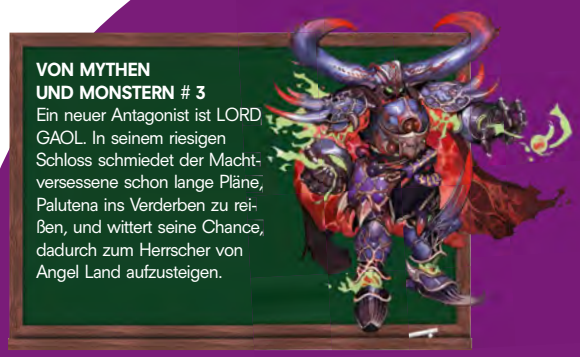


TETRIS
Wer den Knobelklassiker **Tetris** auf dem Game Boy sehr, sehr lange spielt und eine hohe Punktzahl anhäuft, bekommt anschließend ein Ständchen vorgetragen: Pit, Samus Aran und Link spielen Geige, Cello und Querflöte.

WARIOWARE TWISTED
In der hierzulande unveröffentlichten Minispielsammlung hat Pit ebenfalls einen Gastauftritt. In einer der zahllosen Disziplinen müsst ihr den Auberginen-Attacken ausweichen, indem ihr den Game Boy Advance nach links und rechts neigt.



SUPER SMASH BROS. BRAWL
Die Fans waren aus dem Häuschen, als sie erfuhren, dass Pit im Wii-Prügelspiel **Super Smash Bros. Brawl** als Kämpfer auftritt. Sofort nach dieser Meldung begann das Rätselraten: Bereitet sich Nintendo etwa auf Pits Comeback vor? Heute steht fest: Ja!



VON MYTHEN UND MONSTERN # 3
Ein neuer Antagonist ist LORD GAOL. In seinem riesigen Schloss schmiedet der Machtversessene schon lange Pläne, Palutena ins Verderben zu reißen, und wittert seine Chance, dadurch zum Herrscher von Angel Land aufzusteigen.

DUELL DER ENGEL

Mit sechs Spielern geht übers Internet sowie im lokalen Netzwerk gewaltig die Post ab – aber wie spaßig sind die Mehrspielerduelle? N-ZONE hat's getestet.

DIE LEVELS

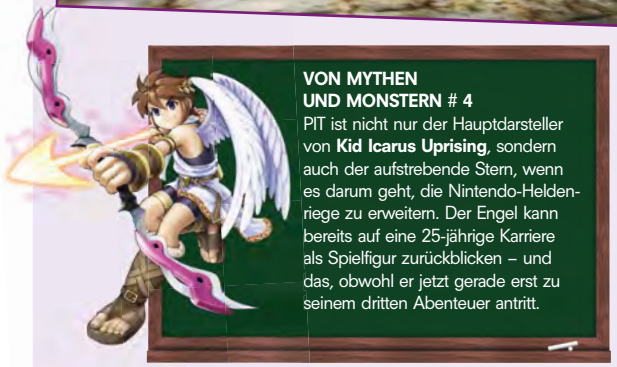
Die zehn Umgebungen (Windiges Ödland, Lavabecken, Sternwarte, Alte Festung, Dämmer-Stratosphäre, Wüstengruft, Höhle der Geister, Vergessene Stadt, Spiralenturm, Kleine Arena) bieten – bis auf eine Ausnahme – genügend Versteckmöglichkeiten, ohne dass man sich verläuft oder sich nur allzu selten begegnet. Allerdings mangelt es bisweilen an Abwechslung, denn letztlich lassen sich ausschließlich Bodenkämpfe bestreiten, keine Luftgefechte.

WERTUNG 7 VON 10

DIE STEUERUNG

Die Handhabung von Pits Bodenmissionen ist allgemein recht knifflig: Zwar lässt sich die Sensibilität der Touchscreen-Bewegungen auf ein stimmiges Maß einstellen, doch trotzdem muss man mit dem Touchpen häufig umgreifen, um sich umzudrehen. Im Klartext bedeutet das: Nach spätestens einer Stunde ermüdet die Hand und es empfiehlt sich eine längere Spielpause.

WERTUNG 6 VON 10



VON MYTHEN UND MONSTERN # 4

PIT ist nicht nur der Hauptdarsteller von **Kid Icarus Uprising**, sondern auch der aufstrebende Stern, wenn es darum geht, die Nintendo-Heldenriege zu erweitern. Der Engel kann bereits auf eine 25-jährige Karriere als Spielfigur zurückblicken – und das, obwohl er jetzt gerade erst zu seinem dritten Abenteuer antritt.

DIE OPTIONEN

Man merkt dem Spiel an, dass es vom Schöpfer der **Super Smash Bros.**-Serie stammt: Die variierbaren Regeln sind ähnlich vielfältig wie bei Nintendos Prügelspielreihe. Ob Zeitbegrenzung, CPU-Stärke, Items, Team-Energie oder gewisse Vorteile für ein bestimmtes Team – hier lässt sich fast alles nach Gutdünken einstellen!

WERTUNG 9 VON 10

DIE LOKALEN NETZWERK-MODI

Zunächst die schlechte Nachricht: Für jeden Spieler wird bei **Kid Icarus Uprising** ein Modul benötigt – das war bei **Mario Kart 7** komfortabler gelöst. Auch die Anzahl an Modi ist recht gering: Gerade einmal zwei Spielvarianten gibt es, nämlich „Hell gegen Finster" (zwei Dreier-Teams kämpfen gegeneinander) und „Jeder gegen jeden". Auch wenn es gelegentlich äußerst hektisch zugeht, so machen beide Modi definitiv Spaß. An Mehrspielerlegenden à la **Super Smash Bros.** kommen die Engelskämpfe aber nicht heran.

WERTUNG 8 VON 10

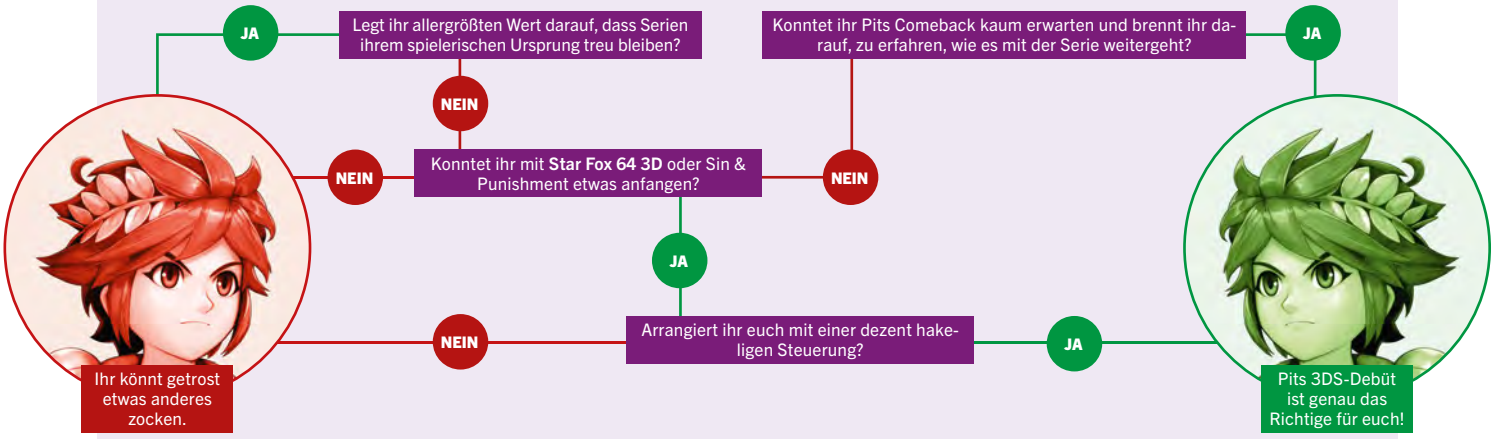
DIE INTERNET-MODI

Es hat gewiss seinen Reiz, dass man auch übers Internet gegen Konkurrenten antreten kann. Besonders gefällt uns dabei die Tatsache, dass man gezielt ausschließlich mit registrierten 3DS-Freunden zocken kann. Wem es schnurzpiepegal ist, gegen wen er spielt, kann auch die Option „Irgendwer" auswählen. Elegant: Wie bei **Mario Kart 7** lässt sich auch im Hauptmenü der Konsole in eine laufende Partie einsteigen. Gut gelöst!

WERTUNG 8 VON 10

BRAUCHE ICH PITS 3DS-DEBÜT?

Ihr habt immer noch keinen Entschluss gefasst, ob ihr euch Kid Icarus Uprising durch die Lappen gehen lasst oder ob ihr es als Pit gegen die Heerscharen aufnehmt? N-ZONE fasst die Kaufentscheidung in einem Schaubild zusammen. Ausgehend von den beiden oben abgedruckten Fragen müsst ihr nur den Linien folgen, um zu sehen, wohin sie euch lotsen.



N-ZONE MEINT:
Wer schon mit den ähnlich aufgebauten Spielen **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** und **Sin & Punishment** (beide Nintendo 64 und 3DS) nichts anfangen konnte, der wird mit **Kid Icarus Uprising** wohl eher nicht glücklich. In allen drei genannten Spielen ist die Route, die man zurücklegen muss, vorbestimmt – auch das Gameplay funktioniert nach einem ähnlichen Schema. Allerdings überzeugt Pits Comeback durch eine extrem gute Technik, durch einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad (dank „Höllenkessel“) und durch ein motivierendes Leveldesign, das zum Rekordbrechen anspornt. Ob Pits 3DS-Debüt letztlich etwas für euch ist, könnt ihr aus dem Schaubild ableiten oder darauf hoffen, dass Nintendo demnächst im eShop eine Demo zum Spiel bereitstellt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Schiebepad Pro
SONDERFUNKTIONEN	SpotPass, StreetPass, Plastikständer liegt bei

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-6
ONLINE-SPIEL	1-6
ONLINE-FUNKTIONEN	Kämpfe

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Wenn das Wörtchen ‚wenn‘ nicht wäre …“

Mein Vorurteil › Nintendo wird schon wissen, wie sie Pit zurück auf Erfolgskurs bringen. Aber das Gameplay erscheint mir zu actionorientiert.

Das Lob vorweg: **Kid Icarus Uprising** sieht fantastisch aus, ist in puncto Menüführung überaus ansprechend inszeniert, bietet kompromisslos gute Action, macht auch mit fünf Mitspielern eine Menge Spaß und erinnert bisweilen an die Genre-Könige **Lylat Wars** und **Sin & Punishment**. Doch all diese überschwänglichen Lobeshymnen können nicht kaschieren, dass die Steuerung von Pits 3DS-Spektakel stellenweise sehr haarig ist: Die Kameraführung irritiert gelegentlich, die Bodenmissionen steuern sich träge und der 3D-Effekt lässt sich ohne Ständer nicht so recht genießen, weil man zu sehr mit dem Halten der Konsole beschäftigt ist.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Dieser Kult-Engel hat’s immer noch drauf!“

Mein Vorurteil › An das Original kann ich mich kaum noch erinnern, ich weiß nur, dass es ein Jump & Run war. Was wohl aus Pit geworden ist?

Endlich erlebt mein Held aus frühester Kindheit eine Rückkehr. Der Name des Helden lautet Pit und mit seinem 3DS-Auftritt hat Nintendo einen grafischen Überflieger kreiert. Die Optik ist verflixt schnell und bietet einen hervorragenden 3D-Effekt. Leider gibt es aber auch Kritik: Die Steuerung erfordert volle Konzentration und durch das versehentliche Bewegen des 3DS beim Abschießen großer Gegnermengen verschwimmt die 3D-Optik des oberen Bildschirms und man wird abgelenkt.

WERTUNGEN

PRO

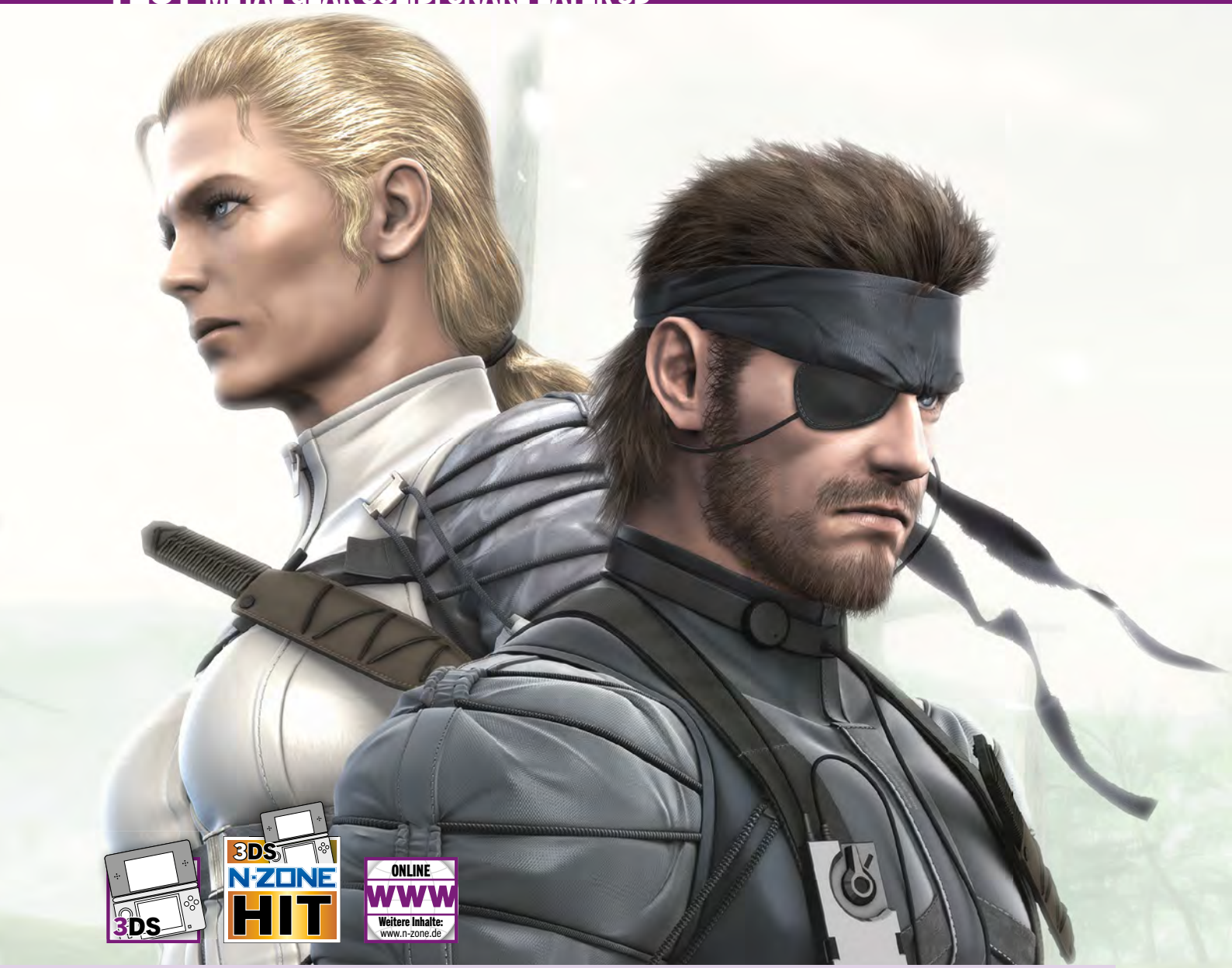
- Ansprechende Präsentation
- Hervorragende Technik
- Motivierender Solomodus …
- … und komplexe Mehrspielermodi
- Viele freischaltbare Extras

CONTRA

- Unbequeme Steuerung
- Spielablauf wiederholt sich

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	81



3DS

3DS N-ZONE HIT

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 8. März 2012

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

Text | Uwe Hönig

Freut euch auf ein brillantes Remake mit einer – im wahrsten Sinne des Wortes – herausragenden 3D-Optik und einer angepassten Steuerung!

FAQs

Gibt es den Mehrspielermodus aus MGS3: Subsistence auch in Snake Eater 3D?
Leider nein! Im 3DS-Remake ist lediglich der Einzelspielermodus enthalten. Dafür kommen in der Umsetzung die Fähigkeiten des 3DS nahezu perfekt zum Einsatz.

Lohnt sich der Kauf des 3DS-Remakes auch für Besitzer des Originals?
Ja, denn die angepasste Grafik in 3D (inklusive Zwischensequenzen) wirkt grandios (bis auf die gelegentlichen Ruckler) und erzeugt eine fantastische Dschungelatmosphäre.

Unterstützt die Steuerung von Snake Eater 3D das neue Schiebepad Pro?
Ja, sobald der 3DS und das Schiebepad Pro korrekt miteinander verbunden sind, kann das praktische Zubehör jederzeit im Optionsmenü des Spiels aktiviert werden.

Kann man das Spiel auch ohne zweites Schiebepad vernünftig zocken?
Die Steuerung mit nur einem Schiebepad funktioniert ohne große Probleme, nur in hektischen Situationen ist das Umschauen mit den Tasten X, Y, B und A recht unkomfortabel.

Ich habe keine Ahnung von Metal Gear Solid! Ist es sinnvoll, direkt mit dem dritten Teil auf dem 3DS loszulegen?
MGS3 und das Remake **Snake Eater 3D** handeln von der Ursprungsgeschichte der **MGS**-Saga und sind somit perfekt für Einsteiger geeignet.

DIE STEUERUNG

Als Vorlage für **Snake Eater 3D** diente das PS2-Spiel **Metal Gear Solid 3: Subsistence**, bei dem erstmals in der Geschichte der Serie eine frei verstellbare Kamera zum Einsatz kam! Die Standard-Steuerung des 3DS-Remakes kommt ohne zweiten Analogstick zum Umschauen aus und funktioniert ähnlich wie bei dem PSP-Titel **MGS Peace Walker**. Die Justierung der Kamera mit den Tasten X, Y, B und A sorgt stellenweise für ein ruppiges Spielgefühl. Doch es gibt Hilfe, denn **Snake Eater 3D** unterstützt das neue Schiebepad Pro! Sobald die zusätzliche Hardware an den Nintendo 3DS angebracht worden ist, dürfen die Kamerabewegungen mit dem zweiten analogen Schiebepad ausgeführt werden. So lassen sich die detaillierten 3D-Umgebungen komfortabel erkunden, vor allem in Kombination mit den praktischen Touch-Funktionen. Die PS2-Steuerung per Dualshock-Controller im ursprünglichen Abenteuer wirkt aber insgesamt noch ein klein wenig intuitiver.

Touchscreen-Funktionen
Durch das Antippen kleiner Symbole gelangt ihr ohne Umwege zu wichtigen Funktionen der Überlebensanzeige. Ein Schnellzugriff steht demnach für die Untermenüs Funk, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Rucksack, Tarnung, Nahrung und die Wundversorgung zur Verfügung.

Umsehen/Steuerkreuz-Funktionen
Im Standard-Modus sind die Tasten X, Y, B und A für die Anpassung der Kameraperspektive zuständig. Mit aktiviertem Schiebepad Pro ändert sich die Tastenbelegung: Da die Kamera anschließend mit dem rechten Schiebepad justiert werden darf, stehen die Steuerkreuz-Funktionen (Aktionstaste, Waffentaste, Gegenstandstaste und Positionstaste) nun zusätzlich auch auf den Tasten X, Y, B und A zur Verfügung.

Waffe abfeuern/ Nahkampfangriff

Zielen

Bewegung
Das linke Schiebepad dient der Fortbewegung von Snake.

Steuerkreuz-Funktionen
Hoch: Aktionstaste
Rechts: Waffentaste
Links: Gegenstandstaste
Runter: Positionstaste

Umsehen
Das Schiebepad Pro erleichtert die manuelle Kamerajustierung.

Überlebensanzeige
Zugriff auf Umgebungskarte, Spieloptionen und sämtliche Untermenüs

TECHNIK VOM FEINSTEN

Mit **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** und der erweiterten **Subsistence**-Variante erschuf Hideo Kojima (Produzent und Erfinder der Serie) einen Meilenstein der Videospielgeschichte. Infolgedessen konnte sich das spannungsgeladene Dschungelabenteuer auf der PS2 über vier Millionen Mal verkaufen und ist nun einige Jahre später als runderneuerte 3DS-Version mit grandioser autostereoskopischer Grafik erhältlich! In diesem Punkt haben sich die Entwickler besonders viel Mühe gegeben und das gesamte Spiel, inklusive der zahllosen Zwischensequenzen, an die besonderen Fähigkeiten des 3DS angepasst. Der dadurch neu hinzugekommene 3D-Effekt ist schlichtweg brillant und ergänzt Snakes Schleicheinsatz perfekt. So sieht das Spiel im 3D-Modus noch cooler aus als die Heimvariante und im 2D-Modus entspricht die Grafikqualität der PS2-Vorlage. Einziger Kritikpunkt sind die gelegentlichen Ruckler!

Die ursprüngliche PS2-Optik wurde meisterhaft an die Fähigkeiten des Nintendo 3DS angepasst.

Ob Wasserplätschern oder Tiergeräusche, die tollen Soundeffekte sorgen für perfektes Dschungelflair.

Im gelungenen 3D-Modus scheint Snakes Gewehr regelrecht aus dem Bildschirm herauszuragen!

DER SPIELABLAUF

Wie von der Serie gewohnt, gilt es auch bei **Snake Eater 3D**, möglichst unerkannt durch feindliche Gebiete zu schleichen. Wenn euch trotz aller Vorsicht eine gegnerische Wache erspäht, wird sofort Alarm ausgelöst und ein ganzer Schwarm von Soldaten stürmt herbei, um das fragliche Gebiet nach dem Eindringling zu durchkämmen. Wenn ihr auf die Schnelle einen geeigneten Unterschlupf findet, solltet ihr euch verstecken, bis der Alarm vorbei ist und sich die herbeigeeilten Soldaten wieder davonmachen. Wahlweise dürft ihr die Gegner auch mit euren Waffen unschädlich machen! Das ist natürlich nicht unbedingt die feine englische Art, vor allem in Anbetracht des **MGS**-Schleichprinzips. Dennoch ist es sehr erfreulich, dass es im Grunde euch überlassen bleibt, wie ihr das Abenteuer spielt. Ob laut und actionreich oder still und geheim, beide Möglichkeiten sind erlaubt und funktionieren hervorragend!

Direkter Feindkontakt sollte vermieden werden, doch das Abenteuer lässt sich auch auf actionbetonte Weise durchspielen. Lediglich eure Statistik wird dann durch die erhöhte Anzahl von Alarmmodi verschlechtert.

Im Spiel macht ihr unter anderem die Bekanntschaft mit Revolverheld Ocelot, einem Mitglied der achtköpfigen Cobra Unit.

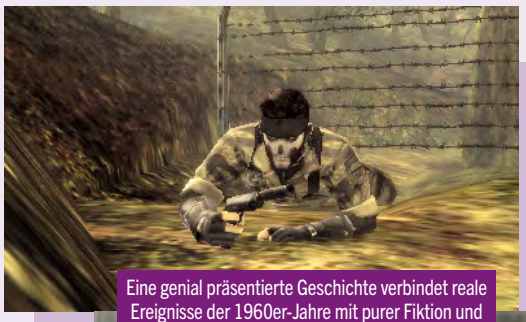
Per Knopfdruck lässt sich ein Feind als Geisel nehmen, um beispielsweise an neue Informationen zu gelangen.

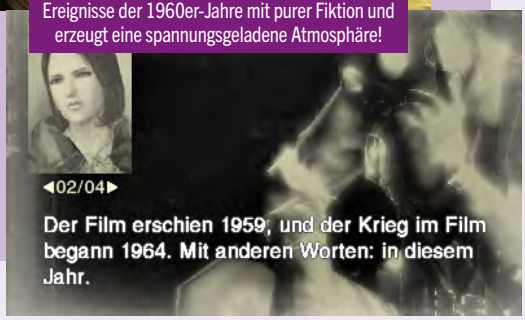
Die Gyro-Sensoren des 3DS kommen beim Balancieren über einen Ast oder beim Überqueren einer wackeligen Hängebrücke zum Einsatz.

Schleichen und Ballern sind die Grundzutaten des Spiels, das durch coole Features wie Nahrungsbeschaffung, Wundversorgung und die Anpassung der Tarnung ergänzt wird.

DER START EINER GROSSARTIGEN GESCHICHTE

Die Story von **Snake Eater 3D** spielt im Jahr 1964 und ist chronologisch gesehen das erste Abenteuer der vielschichtigen **MGS**-Saga: Die beiden Supermächte USA und Sowjetunion befinden sich mitten im Kalten Krieg und betreiben einen beispiellosen Wettstreit in der Entwicklung thermonuklearer Massenvernichtungswaffen. Den vorläufigen Höhepunkt des Aufrüstwahnsinns markiert die Kubakrise von 1962, die beinahe für den dritten Weltkrieg gesorgt hätte. Die damaligen Abkommen, die den Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion friedlich regeln sollten, beinhalteten eine geheime Sondervereinbarung: Der in den Westen übergelaufene Wissenschaftler Nikolai Stepanovich Sokolov sollte zurück an die Sowjets ausgeliefert werden. Die damalige US-Regierung stimmte zu, nicht ahnend, dass die Russen den genialen Sokolov für den Bau einer neuartigen Waffe mit beispielloser Zerstörungskraft benötigen. Im August 1964 begreift die CIA endlich die Hintergründe und beschließt, einen Agenten der FOX-Spezialeinheit auf die Suche nach Sokolov zu schicken. Der Codename des Agenten lautet Naked Snake (dabei handelt es sich um den Vater von Solid Snake, dem Helden aus **Metal Gear Solid 1**, **2** und **4**)! Mit Naked Snakes Fallschirmabsprung über sowjetischem Territorium beginnt daraufhin ein Meilenstein der Videospielgeschichte, der im Remake – dank fabelhafter 3D-Optik – atmosphärischer als je zuvor rüberkommt!



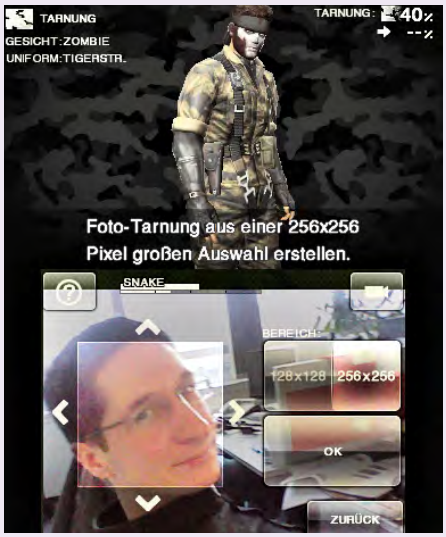


Eine genial präsentierte Geschichte verbindet reale Ereignisse der 1960er-Jahre mit purer Fiktion und erzeugt eine spannungsgeladene Atmosphäre!

SPEZIALTARNUNG PER „PHOTO CAMO“

In puncto Tarnmuster haben sich die Entwickler für die 3DS-Version eine nette Bonusfunktion einfallen lassen: So dürft ihr mit der 3DS-Kamera geschossene Fotos als zusätzliche Tarnmuster für Snakes Anzug auswählen. Da Snake bereits über passende Tarnmuster für alle möglichen Umgebungen verfügt, ist die Verwendung des sogenannten Photo Camo Systems nicht unbedingt zum Durchspielen des Games erforderlich. Eine witzige Dreingabe zum Experimentieren ist das Feature aber dennoch, schließlich könnt ihr einfach mal eure Fotos durchprobieren und eventuell springt eine Spitzentarnung dabei heraus.

Unter der Standardtarnung befindet sich auch eine Gesichtsmaske von Raiden aus **Metal Gear Solid 2**.



Per Photo Camo System wird das Foto von N-ZONE-Kollege Kraus auf Snakes Anzug übertragen.

Zubehör im MGS-Look!

Hersteller Hori hat pünktlich zum Erscheinungstermin des Spiels ein lizenziertes **Snake Eater 3D**-Set für knapp 30 Euro veröffentlicht. Die enthaltene Tasche im Militär-Look bietet Platz für einen 3DS mit Netzteil, während Spiele in zwei kleineren Außentaschen verstaut werden können. Außerdem befinden sich in dem Zubehörpaket noch eine 3DS-Hülle (Protector) im **Snake Eater 3D**-Design, ein Aluminium-Stylus und coole Skins in Camouflage-Farben. Obwohl der Preis nicht gerade günstig ist, dürften eingefleischte **MGS**-Fans dennoch ihre Freude mit dem stylishen Set haben!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Schiebepad, Steuerkreuz, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Schiebepad Pro

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

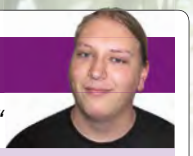
MEINUNG • UWE HÖNIG

„Videospiel-Meilenstein im neuen 3D-Gewand!“

Mein Vorurteil › 3D-Anpassung hin oder her, das Spiel hab ich in der ursprünglichen Version doch schon mindestens fünf Mal durchgezockt!

Metal Gear Solid 3 Subsistence war für mich der krönende Abschluss der Serie auf der PS2. Etwa sieben Jahre später begeistert mich das Abenteuer einmal mehr, diesmal vor allem wegen der perfekten Dschungelatmosphäre aufgrund der prachtvollen 3D-Grafik. Punktabzug gibt's lediglich für die gelegentlichen Ruckeleinlagen! Dafür ist **Snake Eater 3D** in spielerischen Belangen absolut auf der Höhe der Zeit und beweist, dass sich ein erneuter Kauf nicht nur für hartgesottene Serien-Fans lohnt. Vermisst habe ich lediglich einen Mehrspieler- bzw. Online-Modus, was mich angesichts des genialen Einzelspielerabenteuers aber nicht weiter stört!

MEINUNG • MARCUS SCHWATKE



„Solid Snake macht auch in 3D eine gute Figur.“

Mein Vorurteil › Bestimmt ist das wieder ein halbgares 3DS-Remake ohne große Verbesserungen und uninteressant für Besitzer des Originals.

Nein, **Snake Eater 3D** ist eben kein halbgares 3DS-Remake geworden. Vor allem mit dem Schiebepad Pro steuert sich das Spiel problemlos und fast genauso gut wie auf einer großen Heimkonsole. Dazu kommt die sehr gute Grafik mit einem super gelungenen 3D-Effekt. Mein einziger Kritikpunkt ist der fehlende Mehrspielermodus, jedoch kann ich angesichts der guten Singleplayer-Kampagne darüber hinwegsehen. Meine Empfehlung für alle **Metal Gear**-Fans und solche, die es werden wollen!

WERTUNGEN

PRO

- Ausgezeichnete 3D-Optik
- Angepasste Steuerung
- Schiebepad-Pro-Unterstützung
- Hervorragender Sound
- Umfangreiche, spannende Story
- Exzentrische Endgegner-Bande

CONTRA

- Kein Mehrspielermodus
- Gelegentliche Ruckeleinlagen

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--

Schuss und Tor: Was auf den ersten Blick wie ein spannendes Fußballspiel aussieht, erweist sich beim näheren Hinsehen als einfach gestricktes Minispiel.

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 10. Februar 2012

MARIO UND SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Text | Jonas Hilla

Zum dritten Mal messen sich Mario und seine Freunde in den olympischen Disziplinen, doch überzeugt das Spektakel auch auf dem 3DS?

Pünktlich zu den Olympischen Spielen bringt Sega ein weiteres Sportspiel der ehemaligen Videospielkontrahenten heraus. Ok, die Olympischen Spiele beginnen erst im Juli, aber der geneigte Sportfan möchte sich im Voraus vorbereiten. Dank zweier guter Ableger hat sich die Serie bereits einen Namen gemacht: 2010 kämpften die Sega- und Nintendo-Helden bei den Winterspielen um die Wette, in ihrem Olympia-Debüt 2008 bestritten sie die Sommerspielen.

⛔ Umfangreich, aber keine Traumdisziplinen

Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern wenig geändert: Der bunte Reigen aus Mario und Sonic-Helden misst sich in stolzen 57 olympischen Disziplinen – mehr als je zuvor! Diese sind in zehn Kategorien unterteilt: Neben Leichtathletik und Wassersport gibt es auch Kontaktsportarten und Sportschießen, damit auch jeder auf seine Kosten kommt. Allerdings ist die große Auswahl der Spiele der Tatsache geschuldet, dass fast jede Disziplin mehrfach besetzt wurde und man beim Schwimmen Brust, Freistil und Kraulen als einzelne Sportarten hat. Und noch ein Wermutstropfen: Die aus dem Vorgänger bekannten Traumdisziplinen fehlen gänzlich! Die eher unkonventionellen Varianten ernster Sportarten brachten bislang immer Abwechslung und Humor ins Spiel, so gab es Skirennen im **Mario-Kart**-Stil und Schneeballschlachten mit Schneekanonen. Auch im Charaktermenü wurde gekürzt. Hatte man früher die Wahl aus 20 Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften, kann man sich heute in jeder Disziplin auf einen von vier baugleichen Athleten festlegen. Schade, denn eine weitere taktische Komponente geht so verloren.

⛔ Langweiliger Storymodus

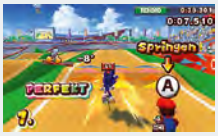
Ebenfalls gestrichen wurde der aus den Winterspielen bekannte Abenteuermodus. Im Vorgänger ein Alleinstellungsmerkmal für den DS wich auch dieser einem 08/15-Storymodus. Wieder versu-

Bizarr: Bowser Jr. brilliert im Bodenturnen durch grazile Bewegungen …

… während sein Vater, der Bösewicht Bowser, geschickt an den Ringen turnt.

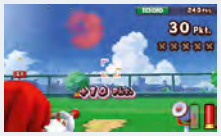
GUTE SPIELE,SCHLECHTE SPIELE

Im Dschungel der vielen Disziplinen ist den Entwicklern nicht jede Umsetzung gut gelungen. Allerdings gibt es auch einige Perlen, die einen näheren Blick wert sind und auch beim mehrmaligen Spielen Spaß machen.Wir zeigen, welche Disziplinen Olympia-Feeling aufkommen lassen und welche ihr euch sparen könnt:



● Beim Auf und Ab im BMX-Rennen kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an. Während ihr mit dem A-Knopf beschleunigt und mit dem Schiebepad lenkt, bestimmt ihr nach einem Sprung durch Kippen des Systems euren Landewinkel. Die Rennen dauern etwa eine Minute und lassen taktische Vorgehen zu.

● Beim Kajak-Rennen müsst ihr das Schiebepad schnellstmöglich im Kreis drehen. Allerdings sind die Gegner so gut, dass man zum Gewinnen ungefähr fünf Umdrehungen pro Sekunde braucht. Hier kommt keine Freude auf, höchstens ein Fingerkrampf. Außerdem ist nah zehn Spielen der 3DS irreparabel geschädet.



● Doppeltrab ist Sportschießen mit einer Schrottflinte auf Tontauben. Das Zielen erfolgt per Gyrosensor, Abdrücken mit der rechten Schultertaste. Zu ruckartige Bewegungen führen allerdings dazu, dass der Schütze schnell die Orientierung verliert. Trotzdem hat man das Gefühl eine Flinte in der Hand zu haben.

● Kampfsport ist keine sinnlose Prügelei, sondern durchaus taktisch. Beim Taekwondo bewegt ihr euren Kämpfer mit dem Steuerkreuz und greift durch Drücken des A-Knopf an. Treffer geben Punkte, welche nach Ablauf der Zeit den Sieger ausmachen. Je länger der A-Knopf gedrückt wird, desto stärker der Angriff und mehr resultierende Punkte.

● 10km-Schwimmen, das ist Ausdauer und taktisches Vorgehen. Nur hier nicht. Die einzige Aufgabe ist eine Wasserflasche vor seinen Kontrahenten zu erreichen. Das erfolgt durch ein buntes Pfeilrätsel. Nachdem man zwei Mal die Flasche erreicht hat, gewinnt man automatisch das Rennen. Ein klarer Fall für die Dopingbehörde…

● = Disziplin und Steuerung passen zusammen ● = Gute Idee, aber schlampige Umsetzung ● = Eher eine alte **Mario Party**-Idee umgesetzt

chen Bowser und Dr. Eggman die Olympischen Spiele zu sabotieren. Dazu pumpen sie London mit buntem Nebel voll, der neben einer schlechten Sicht auch Doppelgänger der Helden erzeugt. Diese gilt es dann in den Disziplinen zu besiegen. Manchmal stellt sich Ihnen auch ein bekannter Bösewicht in den Weg, den man allerdings wie normale Gegner besiegt. Die Story wird zwar liebevoll erzählt, doch bietet sie wenig Anreiz zum Spielen, denn alle Disziplinen lassen sich auch einzeln anwählen. Zudem fehlt das nette Drumherum, mit dem wir im Vorgänger verwöhnt wurden. Multiplayerfans haben beim Download-Spiel die volle Auswahl aus allen Disziplinen.

⛔ Nicht rekordverdächtig

Der 3DS setzt grafisch einen klaren Schnitt – während der alte DS schwammige Bilder zeigte, kann der 3DS mit guten Texturen und satten Farben punkten. Die Darstellung in 3D ist ebenfalls gut gelungen, doch wenn die Steuerung aus Neigen und Heben des Handhelds besteht, wird die 3D-Funktion ad absurdum geführt. Bewegt man den Kopf nicht mit, verschwimmt das Bild. Schade, denn was nützt ein 3D-Modus, wenn man ihn in vielen Disziplinen nicht verwenden kann? Die Steuerung offenbart Patzer: Die Entwickler haben sich zwar Mühe gegeben, sich abwechslungsreiche Minispiele einfallen zu lassen, und mit 57 Disziplinen ist ihnen dies auch teils gelungen. Die Kehrseite der Medaille ist die Steuerung, die Gebrauch von fast allen Eingabemöglichkeiten des 3DS macht, was in einigen Disziplinen in die Hose geht. Oder fühlt sich das Brüllen ins Mikro etwa nach Gewichtheben an? Stellt ihr euch unter einem vierstündigem Marathon vor, dass ihr mit eurem Läufer nur Wasserflaschen im richtigen Moment schnappen müsst? Das sinnlose Knöpfchen-Drücken und Kreisen mit dem Schiebepad weckt Erinnerungen an uralte **Mario Party**-Spiele. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Touchpen/Tasten/Schiebepad	
SONDERFUNKTIONEN	Mikrofon

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG • JONAS HILLA

„Zu viel gekürzt, zu wenig gewagt!“

Mein Vorurteil › Mario und Sonic bieten auf dem Nintendo-3D-Handheld sicher so viel Spaß wie die ersten Teile auf dem alten DS!

Die Entwickler haben anscheinend versucht, vom netten Knuddel-Look der DS-Vorgänger wegzukommen und mehr Ernsthaftigkeit ins Spiel zu bringen. Anders kann ich mir das Wegfallen der Traumdisziplinen nicht erklären. Aber gerade das machte den Charme des Spiels aus. Mir fehlt ein Radrennen mit **Mario Kart**-Items. Auch der fehlende Abenteuermodus schmerzt sehr. Zusätzlich führt die Innovationswut der Entwickler dazu, dass die Steuerung mancher Spiele so dumm ist, dass ich mich in der Öffentlichkeit ungern mit dem 3DS sehen lasse, weil ich mich zum Affen mache. Sega, das könnt ihr viel besser!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Viele neue Spiele
- ✚ Zeitgemäße Grafik
- ✚ Alle Spiele per Download spielbar

CONTRA

- ⛔ Abenteuer- und Traummodus fehlen
- ⛔ Teilweise unpassende Steuerung
- ⛔ Nur eine Ansammlung von Minispielen
- ⛔ Manche Spiele sind eintönig.
- ⛔ Teilweise unfaire Gegner
- ⛔ Wenig Drumherum

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	74

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Schiebepad, Touchscreen, Bewegungssensor
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
MARCUS SCHWATKE

„Ordentliche Minispiele, aber sehr wenig Drumherum."

Mein Vorurteil ▸ Warum muss ein Arcade-Klassiker dafür herhalten?

Ich hoffte, mit **Pac-Man Party 3D** einen würdigen Ersatz für ein bislang ausstehendes **Mario Party 3DS** zu bekommen. Die 50 Minispiele sind ganz okay, doch das Gesamtpaket wirkt langweilig und ideenlos – und bietet trotz der stattlichen Anzahl an mehr oder weniger verschiedenen Minispielen nicht viel Umfang.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 50 Minispiele
- ⊕ 3 Retro-Klassiker
- ⊕ Viel Mehrspieler

CONTRA

- ⊖ Sieht äußerst zweckmäßig aus
- ⊖ Fade Dudelmusik
- ⊖ Wenig Langzeitmotivation

GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	62

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 10. Februar 2012

PAC-MAN PARTY 3D

Text | Marcus Schwatke

Wir feiern eine Party mit Pac-Man!

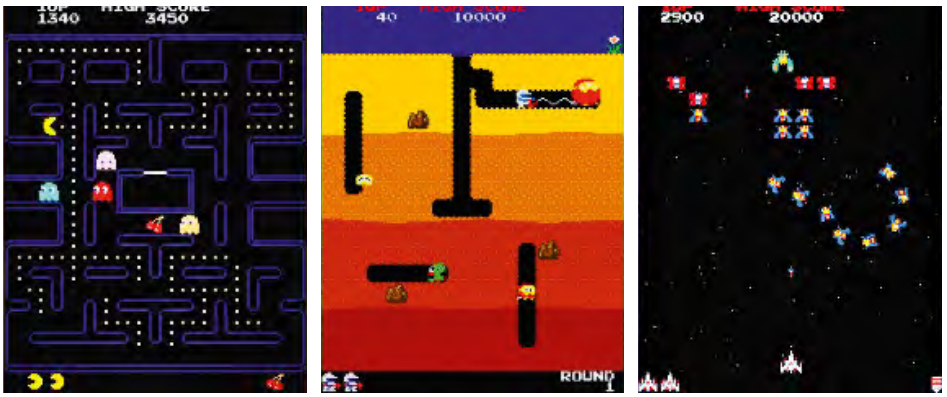
Pac-Man verbindet man in erster Linie mit dem 1980 erschienenen Automaten-Klassiker. Dank des einfachen Spielprinzips – ihr futtert in einem Labyrinth als **Pac-Man** fleißig Punkte und werdet dabei von Geistern verfolgt – zählt das Debüt des gelben Spielehelden bis heute zu den bekanntesten und auch beliebtesten Arcade-Games. Seitdem erschienen zahlreiche weitere Titel mit **Pac-Man**, die teilweise aber nur wenig mit dem Original zu tun hatten. Nachdem **Pac-Man Party** im letzten Jahr bereits auf der Wii veröffentlicht wurde, macht der gelbe Klops nun auch auf dem 3DS mit dem Partyspiel einen Ausflug in andere Genres.

⊕ Partyhut nicht vergessen!

Der Story- und der Party-Modus spielen sich ähnlich gut wie die **Mario Party**-Spiele: Gespielt wird auf einem Spielbrett, das in drei unterschiedliche Umgebungen eingebettet ist. Ziel einer jeden Partie ist es, als Erster eine vorgegebene Anzahl an Keksen, die in dem Spiel als Währung dienen, sein Eigen zu nennen. Verdient werden die Kekse auf Ereignisfeldern und den damit verbundenen kleinen Events, bei jeder Umrundung des Spielfelds oder nach der erfolgreichen Verteidigung der eigenen Burg vor den Mitspielern. Richtig gelesen: Ihr müsst eine Burg verteidigen! Hier kommt eine **Monopoly**-ähnliche Mechanik zum Einsatz: Jeder Mitspieler kann – auch ohne Kekse – ein freies Feld mit einer Burg bebauen. Fast genauso einfach ist es für Mitspieler, diese dann zu übernehmen. Gelangen einer oder mehrere Kontrahenten auf die Fläche einer Burg, so wird am Ende der Runde ein Minispiel gespielt, in dem der neue Schlossherr ermittelt wird. Die rund 50 Spielchen sind abwechslungsreich gestaltet und nutzen die Fähigkeiten des 3DS aus – abseits des Party-Modus sind die spielerisch meist sehr simplen Minigames einzeln oder in einem Wettkampf spielbar. Retro-Fans freuen sich außerdem über die drei auf dem Modul enthaltenen Arcade-Klassiker **Galaga**, **Dig Dug** und **Pac-Man**.

⊖ Technisches Mittelmaß

Abgesehen vom einfachen und detailarmen Comic-Look, der nicht jeden Spieler ansprechen wird, ist das Spiel auch in Hinsicht auf den Sound kein Genuss. Bei den drei Retro-Spielen stören Originalmusik und -effekte natürlich nicht, während einer Party oder eines Minispiels geht einem die akustische Untermalung des Spiels jedoch schon nach kurzer Zeit auf den Geist. Die geringe Anzahl von nur drei verschiedenen Feldern, acht spielbaren Charakteren und die sehr kurze Story können schnell langweilig werden. Etwas mehr Umfang hätte dem Spiel gutgetan. ■



Retro-Charme pur: Diese drei Automaten-Klassiker sind im Spiel enthalten und lassen sich gut mit der 3DS-Steuerung zocken.

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Knapp verpasst: Das im letzten Monat getestete Mario Party 9 hat es trotz einer stolzen Wertung von 85 Prozent nicht in die Wii-Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Skyward Sword** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
4		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
5		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

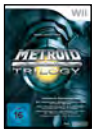
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars – Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party DeLuxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Rayman Origins** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
5		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**MARIO PARTY 9** Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85% Das neue **Mario Party** steigt auf Anhieb auf Platz 1 der Wii-Verkaufscharts ein. Respekt!	
2	**JUST DANCE 3** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: -
3	**ZUMBA FITNESS 2** Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: - Spielspaß: -
4	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
5	**Wii ZUMBA FITNESS** Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -
6	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
7	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
8	**THE LAST STORY** Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 80 %
9	**KIRBY'S ADVENTURE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 87 %
10	**Wii PLAY MOTION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (Wii)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93% **Zelda: Skyward Sword** bleibt weiterhin das beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Leserschaft.	
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**XENOBLADE CHRONICLES** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
5	**THE LAST STORY** Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 80%
6	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96 %
7	**RAYMAN ORIGINS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %
8	**SUPER SMASH BROS: BRAWL** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
9	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
10	**MARIO PARTY 9** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**THE LAST STORY** Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 80% Von einem Abenteuer ins nächste: Nach **Skyward Sword** spielt das Team jetzt **The Last Story!**	
2	**MARIO PARTY 9** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
3	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
5	**RAYMAN ORIGINS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %
6	**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93%
7	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
9	**KIRBY'S ADVENTURE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 87%
10	**POKÉPARK 2: DIE DIMENSION DER WUNDER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94% **Mario Kart** bleibt weiterhin auf der Poleposition der Verkaufscharts!	
2	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74%
4	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS** Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
6	**POKÉMON SCHWARZE EDITION** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
7	**POKÉMON WEISSE EDITION** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
9	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA** Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
10	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94% **Mario Kart 7** ist derzeit das Lieblingsspiel der meisten N-ZONE-Leser.	
2	**RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)** Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88%
3	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS** Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
6	**SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
7	**POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
9	**TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS)** Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 81%
10	**TETRIS (3DS)** Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1	**KID ICARUS: UPRISING (3DS)** Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 82% Pits Comeback ist derzeit das meistgespielte 3DS-Game im Team!	
2	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	**METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß:86%
4	**RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
5	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS** Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
8	**TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS)** Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 81%
9	**TETRIS (3DS)** Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	**SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,00/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

EUER DS- UND 3DS-ONLINE-EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus Mit welchen (3)DS-Spielen geht im Internet die Post ab? Hier küren wir die besten Online-Spiele!!

MEHRSPIELER-SPASS AUF DEM 3DS

Ist Nintendos 3D-Konsole für den unbeschwerten Zock übers Internet wie geschaffen? Und ob!

MARIO KART 7

Kugelwilli von hinten! Eine Schildkrötenpanzer-Attacke von vorn – und dann noch eine heimtückisch abgeworfene Bananenstaude, die das Fahrerfeld völlig durcheinanderbringt! Wer Rennspiele mit unvorhersehbarem Ausgang mag, der wird auch an **Mario Kart 7** großen Gefallen finden. Während die Modi für Einzelspieler im Vergleich zum direkten DS-Vorgänger sogar noch geringer ausfallen, hat Nintendo beim Online-Aspekt deutliche Verbesserungen umgesetzt: Communitys lassen sich gründen, die Rennen laufen zumeist flüssig, zudem fügen sich die neuen Items gut ins Gesamtkonzept ein. Ein Kracher!

EINZELSPIELERWERTUNG: 85 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 94 %

SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION

In Capcoms Prügelspiel-Hit tretet ihr lokal oder online gegen menschliche Mitspieler an. Manche Leser berichteten uns von Lags, die beim Kämpfen übers Netz auftreten – wir selbst konnten diese Fehler allerdings in unseren Tests nicht feststellen. Dank StreetPass-Funktion kämpft ihr zudem mit euren gesammelten Figuren gegen andere Spieler, denen ihr auf der Straße begegnet. Dazu müsst ihr lediglich anderen Spielern über den Weg laufen, die ebenfalls mit einem 3DS unterwegs sind und einen **Street Fighter**-Spielstand gespeichert haben.

EINZELSPIELERWERTUNG: 86 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 88 %

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Dass das Grusel-Abenteuer aus dem Hause Capcom spielerisch den Serienvorgängern ebenbürtig ist, das haben wir euch schon in der N-ZONE 02/2012 verraten. Doch im Nachtest des Online-Modus hat sich der gute Eindruck, den die Solokampagne hinterlässt, auch für den Raubzugmodus bestätigt. Die Koop-Partien, die ihr darin übers Internet bestreitet, erweitern die Spielzeit massiv und können aus unserer Sicht in puncto Spielspaß und Gameplay locker mit dem Einzelspieler-Abenteuer mithalten.

EINZELSPIELERWERTUNG: 88 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 88 %

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

Die Handlung dieses Beat 'em ups ist zwar herrlich wirr und bizarr, aber N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange ist das schnurzpiepegal. Sein Fazit lautet: „Es macht Spaß! Und darauf kommt's an!" Das gilt auch für den Online-Modus für zwei Kämpfer. Der ist zwar nicht ganz so elegant gelöst wie beim Genre-Primus **Super Street Fighter IV: 3D Edition**, bietet aber dennoch eine spaßige Auswahl an Modi. Die Animationen sind bei diesem Prügelspiel besonders gut gelungen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 85 %

Wi-Fi-Spielvergnügen? Von wegen! Ein gutes Online-Spiel – nicht mehr, nicht weniger Dieses Spiel bietet beste Unterhaltung im Internet.

ONLINE-GAUDI AUF DEM DS

Auch das alte DS-Modell hat noch so manche Spielspaßperle zu bieten – etwa diese hier!

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Auf dem GameCube bestach die Lebenssimulation von Nintendo insbesondere durch zahlreiche freischaltbare NES-Klassiker. Die fehlen zwar auf dem DS, dennoch ist das Dörfchen aus **Animal Crossing** immer noch eine Reise wert. Es gibt nur einen Haken: Mittlerweile tummelt sich dort fast kein befreundeter Spieler mehr.

EINZELSPIELERWERTUNG: 87 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 88 %

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

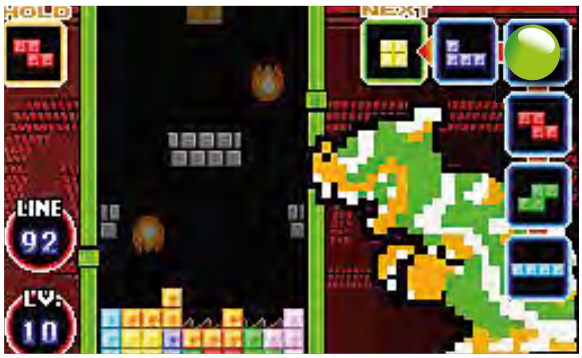
Wer sich nur ansatzweise für Rollenspiele interessiert und gegen eine skurrile, von Monstern und deren Trainern bewohnte Welt nichts einzuwenden hat, der muss sich einfach mit der **Pokémon**-Reihe beschäftigen. Seit geraumer Zeit bestreiten Floink, Serpifeu und Co. auch übers Internet anspruchsvolle Kämpfe. Das rockt!

EINZELSPIELERWERTUNG: 93 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 92 %

TETRIS DS

Diese Umsetzung des beliebten Blöckchen-Schieb-Puzzles hat es in sich: Vielfältige Spielmodi, fordernde Mehrspielerduelle und anspruchsvolle Partien übers Internet zeichnen **Tetris DS** aus. Selbst Mario und Bowser statten dem Knobelspiel einen Besuch ab und treten gelegentlich als Darsteller im Hintergrund auf.

EINZELSPIELERWERTUNG: 88 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 91 %



MARIO KART DS

Die Mutter aller Rennspiele ist heutzutage kaum noch gut spielbar: Spielabbrüche und Fahrer, welche die Drifttechnik schamlos ausnutzen und somit anderen Zockern nicht den Hauch einer Chance lassen, prägen das Bild. Wir raten deshalb allen Rennspielfreunden, lieber **Mario Kart 7** ins 3DS-Laufwerk zu schieben.

EINZELSPIELERWERTUNG: 87 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 94 %

WARNUNG!

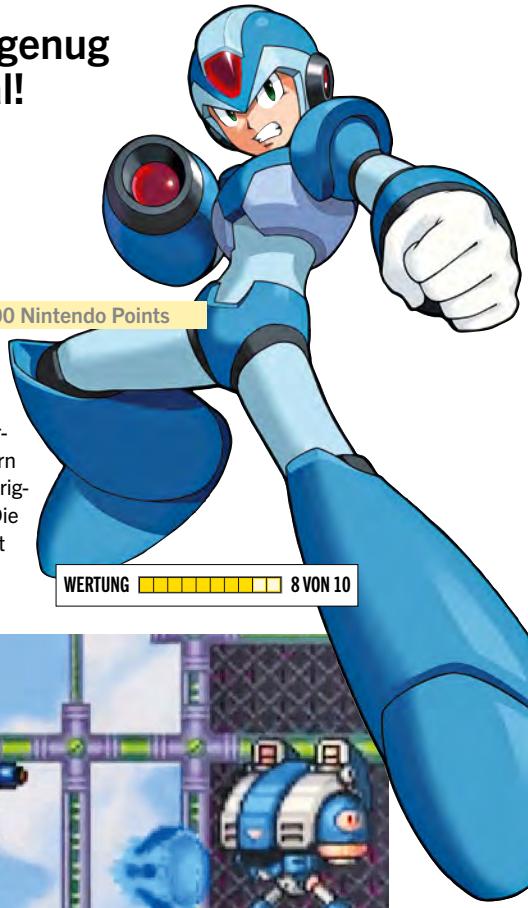
Lohnt es sich, wegen alter DS-Spiele einen Fremdeingriff ins Netzwerk zu riskieren?

Ihr wollt noch so manchen Nintendo-DS-Klassiker übers Internet spielen, aber die Verbindung wird nicht mehr hergestellt? Kein Wunder: Schließlich verfügt die betagte Doppelschirmkonsole lediglich über eingeschränkte Verschlüsselungsmöglichkeiten. Den mittlerweile gängigen WPA-2-Standard beispielsweise beherrscht der DS nicht – und auch die Vorgängermethode WPA hat das Gerät nicht drauf. Wer also Titel wie **Mario Kart DS** oder die **Pokémon**-Editionen **Schwarz** und **Weiß** übers Internet zocken möchte, der muss seinen Router zwangsläufig in den WEP-Modus schalten. Doch der gilt als veraltet und sehr unsicher – Profis knacken darin ein Passwort innerhalb weniger Minuten. N-ZONE rät: Finger weg von der WEP-Verschlüsselung, wenn ihr nicht wisst, wer auf euer Netzwerk zugreift! Wer allerdings einen offenen Hotspot (etwa in einem Restaurant) nutzen kann, der ist gut beraten, sich dort mit dem mitgebrachten DS einzuklinken, solange es solche nicht verschlüsselten WLAN-Tankstellen noch gibt.

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

MEGA MAN X

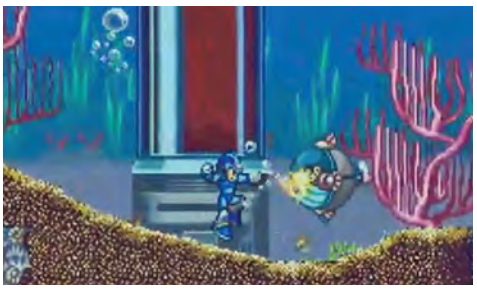


Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** März 2012 I **Preis:** 800 Nintendo Points

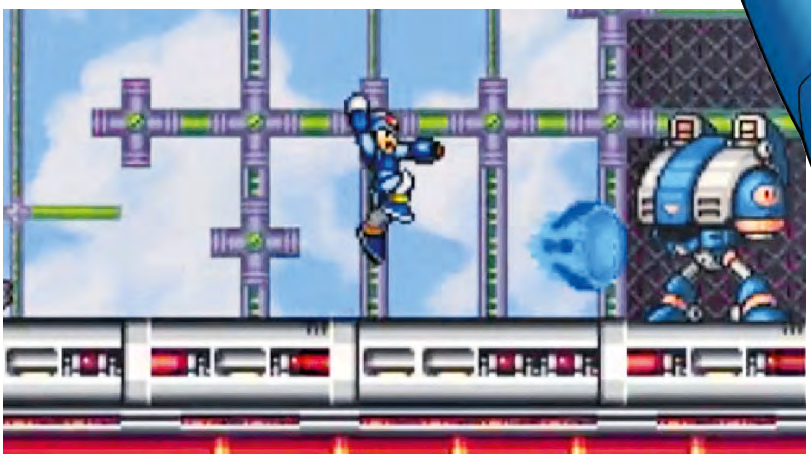
In diesem SNES-Kultspiel steckt massig Action drin!

Wem die traditionelle Actionserie mit dem blauen Bomber zu behäbig ist, für den ist **Mega Man X** wie gemacht. Der Super-NES-Klassiker ist zwar ähnlich aufgebaut wie eine herkömmliche Episode mit dem Capcom-Krieger, doch auf dem Bildschirm ist viel mehr los. Da sind zum einen die pompösen Licht- und Feuereffekte zu nennen, die aufblitzen, wenn Mega Man seine Gegner mit einer fetten Knarre konfrontiert. Zum anderen bleibt das Gameplay seinem Grundsatz treu – euch erwarten also abermals Geschicklichkeits- und Boss-Abschnitte –, doch **Mega Man X** betont den Aspekt der Action intensiver. Ausnahmsweise ist auch kein dickes Fell nötig, um dem 16-Bit-Haudrauf-Abenteuer bis zum Schluss die Treue zu halten: Im Vergleich zu den NES-Ablegern der Reihe ist der Schwierigkeitsgrad angemessen. Die Beruhigungstropfen könnt ihr also getrost im Schrank lassen!

WERTUNG 8 VON 10



In den Unterwasser-Levels geht mächtig die Post ab.



Wie man auch hier sieht, ist **Mega Man X** extrem actionreich.

Text I Thomas Eder

THE KING OF FIGHTERS '97

Art: Virtual Console I **Genre:** Beat 'em Up I **Entwickler:** D4 Enterprise I **Termin:** 09. Februar 2012 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Die Prügelkönige melden sich zurück!

Die kultige **The King of Fighters**-Serie blickt auf eine lange Tradition zurück. Mit dem Ableger aus dem Jahre 1997 erwartet euch indes nichts wirklich Neues – sofern ihr bereits einen der ebenfalls für die Virtual Console oder in Klassikersammlungen erschienenen Titel euer Eigen nennt. Die Serie unterscheidet sich von einem zum anderen Teil überwiegend durch Kämpfer und Spielmodi, am Kampfsystem änderte sich im Laufe der Jahre nur wenig. Spielerisch wie technisch gibt's nur wenig zu kritisieren: **The King of Fighters '97** bietet ein sehr gutes Kampfsystem, ordentlichen Umfang und eine für 16-Bit-Verhältnisse beeindruckende Optik, die auch nach 15 Jahren noch in Ordnung geht. Ein empfehlenswertes Spiel für jeden Prügel- und Retro-Fan!

WERTUNG 7 VON 10

Die Animationen kommen richtig gut rüber.

Auch die Hintergründe bieten sehr viel Abwechslung.

Text I Christoph Kraus

TNT RACERS

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Keen Games
Termin: 02. Februar 2012 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Geben die Micro Machines Vollgas?

N-ZONE-Leser älteren Semesters erinnern sich möglicherweise noch an die **Micro Machines**-Reihe aus dem Hause Codemasters. Aus der Von-oben-Ansicht heizte man darin mit seinen Miniboliden über Esszimmer- und Billardtische, über Werkbänke und durch Vorgärten. **TNT Racers** von den Frankfurter Spielespezialisten Keen Games (bekannt durch die DS-Umsetzung von **Anno 1701**) greift das bekannte Konzept auf und verfeinert es mit zeitgemäßer Technik und drei Steuerungsvarianten – entweder nur mit der Wii-FB oder in Kombination mit Wii-Wheel oder Nunchuk. Der Clou: Es kommt nicht unbedingt darauf an, als Erster die Ziellinie zu passieren. Vielmehr geht es darum, durch fahrerisches Können und viel Geschick beim Plätten der Rivalen einen Balken zu füllen. Sobald dieser hoch genug ist, gilt das jeweilige Rennen als gewonnen. Kritikpunkte sind der teils unverschämt hohe Anspruch und die Tatsache, dass man sich – trotz vieler Modi – irgendwann sattgespielt hat. Neue Inhalte kosten extra.

WERTUNG 7 VON 10

Hier ergießt sich der Inhalt der Konfettibombe über die Piste.

Achtung, Rakete von oben im Anflug! Wen wird es erwischen?

Text I Jonas Hilla

NEWTON VS. THE HORDE

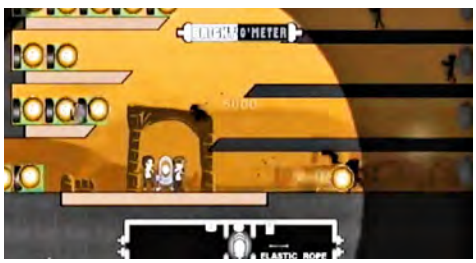
Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Radiation-Burn I **Termin:** 23. Februar 2012 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Physikstunde gegen den Zombieangriff

Wenn Zombiehorden angreifen, dann greifen die **Resident Evil**-Fans zur Schrotflinte oder zum Maschinengewehr. Physikfreunde haben jedoch ganz andere Waffen: Schwerkraft, Fliehkraft und Lageenergie. Das Prinzip von **Newton vs. The Horde** ist einfach erklärt: Der Physiker Newton (nicht der mit dem Apfel) gerät durch einen Unfall in eine Parallelwelt, in der er sich gegen anrückende schwarze Kreaturen behaupten muss. Dabei beseitigt er die finsteren Gesellen mit herabfallenden Klötzen, herunterrollenden Kugeln und umherfliegenden Dachlatten. Was in der Theorie lustig klingt, erweist sich in der Praxis als Qual. Das fängt mit der fehlenden Einführung an und geht bei der Steuerung weiter. Die ist zu präzise und manche Objekte lassen sich nicht einmal anklicken. Außerdem folgt die Physik nicht ihren eigenen Regeln und Steine rollen auch mal gerne einen Berg hoch. Untermalt wird das Ganze von einer hässlichen Grafik und einem Soundtrack aus der Hölle. Sollte man trotz all der Mängel doch einen Gegner treffen, kriegt man ein akustisches Feedback, das beim dritten Hören nur noch nervt. Trotz netter Idee hinkt dieses Spiel Jahre hinterher und empfiehlt sich deshalb nicht zum Kauf.

WERTUNG 3 VON 10

Da haut's nicht nur die Monster um: Grafisch ist das Spiel noch im letzten Jahrtausend steckengeblieben.



Im Dunkeln ist nicht nur nach einem Sprichwort gut munkeln: Je mehr pixelige Schattenwesen verschwinden, desto heller wird es.

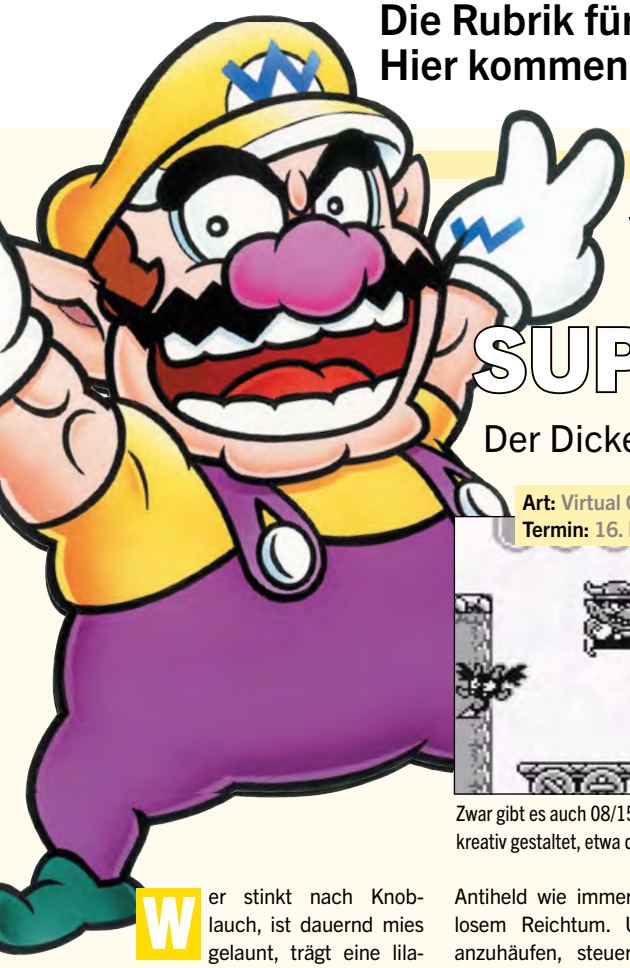
KURZ ERINNERT

BURGER TIME WORLD TOUR

Bei dem kürzlich erschienenen WiiWare Puzzlespiel **Burger Time World Tour** handelt es sich um eine Neuauflage des Spielautomatenklassikers **Burger Time** aus dem Jahre 1982. Eigentlich geht es in diesem Spiel nur darum, Burger zu kreieren – wenn da nicht hungrige mexikanische Wrestler, angriffslustiges Gemüse oder sonstige hinterhältige Fallen auf Chefkoch Peter Pfeffer warten würden. Die Levels sind dabei ungefähr so aufgebaut wie ein Baugerüst. Alle Zutaten für einen guten Burger – Brötchen, Fleisch, Tomate, Salat, Gurke und mehr – hängen auf verschiedenen Ebenen in Halterungen und müssen durch Drüberlaufen zu Fall gebracht werden. Fiesen Fallen und Gegnern weicht der Koch aus oder benutzt Gagdets wie zum Beispiel einen Raketenrucksack. Leider motiviert der Titel nur für kurze Zeit. Es wird zwar von Level zu Level schwieriger, aber hat man erst einmal den Dreh bei der Sache raus, dann baut man die Burger zusammen wie am Schnürchen. Guten Appetit! ms

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 13. Feb. I **Preis:** 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Text | Christoph Kraus

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

Der Dicke mit der Latzhose räumt gewaltig auf!

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 16. Februar 2012 | **Preis:** 4 Euro

Zwar gibt es auch 08/15-Levels, doch manche sind auch kreativ gestaltet, etwa dieser Lorenabschnitt hier.

Das war's: Dieser Säbelrassler schickte Wario in den Abgrund. Das stinkt Wario im Nachhinein gewaltig!

Wer stinkt nach Knoblauch, ist dauernd mies gelaunt, trägt eine lilafarbene Latzhose und will noch reicher sein als Dagobert Duck? Na klar: Das kann nur der vollschlanke Wario sein! In seinem ersten eigenständigen Abenteuer, das 1994 in Deutschland seine Premiere feierte, strebt der Antiheld wie immer nach maßlosem Reichtum. Um Schätze anzuhäufen, steuert ihr Wario durch verzweigte Levels, schlüpft alle paar Minuten in verrückte Verkleidungen und erlangt somit beispielsweise die Fähigkeit, Feuer zu spucken. Doch letztlich ist **Wario Land** „nur" ein gut gemachtes Jump & Run, dem man das hohe Alter anmerkt. Das Spielkonzept mit seinen aberwitzigen Kostümen, die sich Wario überstülpt, hört sich auf dem Papier zwar launig an, doch das oft sterile Leveldesign und der recht niedrige Schwierigkeitsgrad lassen **Super Mario Land 3** auch ein bisschen fade erscheinen. Lob gibt es indes für die humorige Präsentation und die übersichtlich gestaltete Spielwelt. Während andere Spiele dieser Zeit, etwa **Donkey Kong Land**, mit wirren Hintergrundgrafiken die Spieler durcheinanderbrachten, ist Wario Land ein Paradebeispiel für eine exzellente, vorbildlich übersichtliche Darstellung.

WERTUNG 7 VON 10

EIN STAR WIRD GEBOREN

Wir dokumentieren die ersten Schritte des unsympathischen Nintendo-Egoisten Wario.

Nach der Fertigstellung von **Super Mario Land** und der Fortsetzung mit dem Untertitel **Six Golden Coins** standen die Entwickler von Nitnendo vor einer Entscheidung: Sollen sie ein weiteres **Mario**-Abenteuer entwickeln oder lieber etwas völlig Neues wagen? Sie entschieden sich, eine der coolsten Serien überhaupt zu kreieren: **Wario Land**!

N-ZONE-Leser Michael Moor erinnert sich an den (mittlerweile zum Kult avancierten) Werbespot zum ersten Spiel des Antihelden Wario: „Wario wirkt so richtig herrlich bedrohlich, wenn er auf dem Eiffelturm sitzt und die Leute davon überzeugen will, sein neuestes Abenteuer zu spielen. Eine geniale Kombination aus Realfilm und Zeichentrickspaß!"

Bis heute amüsiert der dicke Knoblauchschlemmer die Nintendo-Fans. Das bislang letzte Abenteuer hat Wario auf der Wii erlebt: **The Shake Dimension** mauserte sich zwar nicht unbedingt zum Verkaufsschlager, kam bei den Nintendo-Fans aber gut an. Das lag nicht zuletzt an der fast schon nostalgisch angehauchten 2D-Perspektive und der minimalistischen Steuerung.

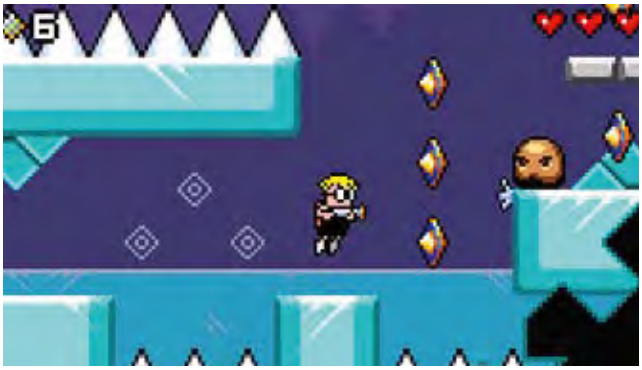
Text I Christoph Kraus

MUTANT MUDDS

Art: 3DSWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Renegade Kid I **Termin:** Frühjahr 2012 I **Preis:** Nicht bekannt

Hier kommt eine wahre eShop-Perle auf uns zu!

Gerne hätten wir euch schon jetzt einen Test zu diesem amüsanten Jump & Run serviert – und es sah ganz danach aus, als würde **Mutant Mudds** schon bald im eShop auftauchen. Doch bei Redaktionsschluss dieses Artikels war das Spiel immer noch nicht in Europa verfügbar. Das ist zwar bedauerlich, maximiert aber auch gleichzeitig die Vorfreude auf diese Spielspaßperle. Zum Inhalt: In der Rolle des blonden Brillenträgers Maximilian spaziert ihr durch bunte Levels, schwebt mit dem Raketenrucksack über Abgründe und bemächtigt euch einer seltsamen Strahlenknarre. Was sich anhört wie ein Kapitel aus dem Handbuch für grundsolide Action-Adventures ist in Wahrheit ein Paradebeispiel für exzellente Hüpf- und Baller-Unterhaltung – das behaupten zumindest amerikanische 3DS-Besitzer. Wer sich einen Eindruck von **Mutant Mudds** verschaffen möchte, für den haben wir sogar 3D-Screenshots parat. Um diese abzurufen, haltet ihr einfach im Hauptmenü des Nintendo 3DS die linke oder rechte Schultertaste gedrückt und klickt dann auf das karierte Feld, um den hier abgedruckten QR-Code abzuknipsen.



Ballern, fliegen, ballern, fliegen: Darauf kommt's bei **Mutant Mudds** an!

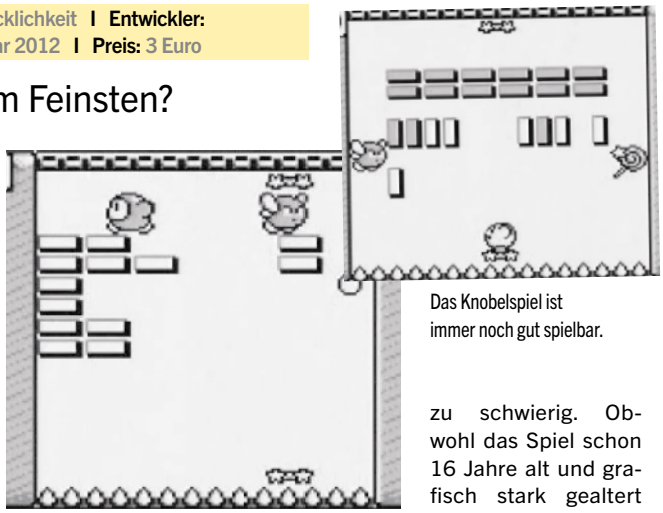
Text I Jonas Hilla

KIRBY'S BLOCK BALL

Art: Virtual Console I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** HAL Laboratory I **Termin:** 09. Februar 2012 I **Preis:** 3 Euro

Retro-Puzzlespaß vom Feinsten?

Der kugelrunde Kirby hat sich bereits mit vielen eigenen Spielen sowie etlichen Gastauftritten in anderen Titeln einen Namen gemacht. **Kirby's Block Ball** ist ein Abenteuer aus dem Jahr 1995. In klassischen Blockrätseln müsst ihr Kirby, der zu einer Kugel zusammengerollt ist, durch die Levels führen. Ihr steuert dabei die Bande, mit der ihr Kirby bewegt und verhindert, dass der Knödel den Bildschirm verlässt. Neben normalen Blöcken warten auch bewegliche Gegner darauf, von Kirby besiegt zu werden. Zur Unterstützung erhält er verschiedene Power-ups, etwa eine zweite Bande. Außerdem kann sich Kirby verwandeln und seine bekannten Formen annehmen. Das Spiel ist fordernd, wird aber niemals zu schwierig. Obwohl das Spiel schon 16 Jahre alt und grafisch stark gealtert ist, besticht es durch seinen ganz eigenen Charme. Puzzlefreunde haben jedenfalls allen Grund, Kirbys Retrogaudi zu zocken.



Sieht simpel aus – aber das macht nichts.

Das Knobelspiel ist immer noch gut spielbar.

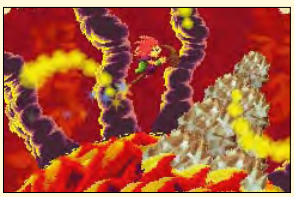
WERTUNG 7 VON 10

KURZ ERINNERT

DILLON'S ROLLING WESTERN

Was für ein erfrischendes Spielkonzept: Als Gürteltier, das sich auf euer Touchscreen-Kommando hin einigeln kann, rollt ihr mit Karacho durch den Wilden Westen, sammelt wertvolle Objekte und tauscht sie anschließend gegen ein Teilstück eines Schutzwalls ein. Dieser Schutzwall ist enorm wichtig, schließlich bedrohen angriffslustige Widersacher euer beschauliches Städtchen, sobald sich die Abendsonne verzogen hat. Ihr schlagt dann also die hartnäckigsten Aggressoren mit gezielten Attacken in die Flucht und investiert weiter in den Aufbau einer Einzäunung. Ein witziges Westernspiel mit sich wiederholendem Gameplay, das seine zehn Euro durchaus wert ist! ck

Art: 3DSWare I **Genre:** Action
Termin: 22. Februar I **Preis:** 10 Euro
WERTUNG 7 VON 10



GAIA'S MOON

Die Welt von Gaia wird durch seltsame Mächte bedroht, die das Gleichgewicht der Energie durcheinander bringen. Es liegt nun an euch, zusammen mit Protagonistin Atreyu die Ursache der Veränderung zu finden. Dank ihres magischen Stocks Milo kann sie durch die Lüfte fliegen. Doch seid ihr einmal in der Luft, müsst ihr euch gegen angreifende Monster beweisen und diesen ausweichen. Die Steuerung erfolgt mit dem Steuerkreuz oder dem Touchpen. Leider gibt es innerhalb der Levels wenig Abwechslung. Der obere Bildschirm wird im Einzelspielermodus vernachlässigt, kommt dafür beim Gegeneinanderzocken zum Einsatz. Jeder bekommt dann einen Bildschirm für sich. Allerdings könnte das beim Spielen an einem DS eng werden! ms

Art: DSiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 09. Februar I **Preis:** 2 Euro
WERTUNG 7 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die neue Minispielsammlung **Mario Party 9** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch nur das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa welche verrückten Items aus der **Mario Kart**-Reihe bei euch N-ZONE-Lesern hoch im Kurs stehen.

DIE SIND RICHTIG GEMEIN!

Wir küren die fiesesten Bösewichter der Spiele-Geschichte.

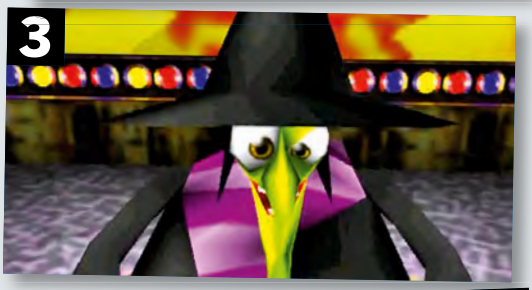
So mancher Bossgegner in Videospielen oder gar ganzen Serien raubt uns den letzten Nerv. Es gibt aber auch Bösewichter, die einfach nur niederträchtig und gemein sind. Sie entführen beispielsweise immer wieder Prinzessinnen oder nutzen fiese Psycho-Kräfte, um Videospielfiguren zu unterwerfen. Online-Redakteur Maik Koch hat die niederträchtigsten Bossgegner der Videospielgeschichte gekürt.

1 Bowser

Wann Mario das letzte Mal die verstopfte Kanalisation von lästigem Unrat gesäubert hat, ist uns nicht bekannt. Dafür wissen wir, dass Mario im Retten zartbesaiteter Prinzessinnen weit geübter ist. Zuletzt setzte er sich in **Super Mario 3D Land** dafür ein, Oberschurke Bowser das Handwerk zu legen.

2 Ganondorf

Zunächst versuchte sich der Obermotz von Hyrule im Nintendo-64- und 3DS-Hit **Ocarina of Time** bei Zeldas Vater einzuschleimen, bevor er die Prinzessin entführte. Ganz schön hinterhältig, wie wir finden! Zum Glück hat der mutige Link dem erbarmungslosen Widersacher schnell gezeigt, wer der Boss von Hyrule ist.

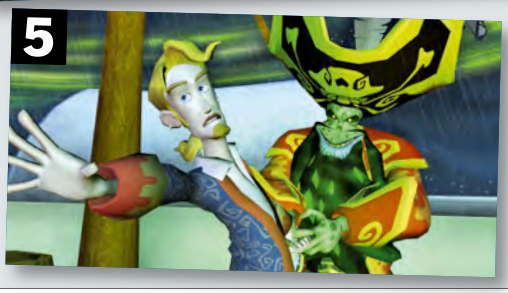


3 Gruntilda

Die miese Hexe Gruntilda versucht, im N64-Jump&Run **Banjo-Kazooie** dem titelgebenden Helden-Duo das Leben ordentlich zu vermiesen. Insbesondere die Endkämpfe verleihen dem Hüpfspiel die nötige Würze. Unvergessen ist das Quiz, in dem ihr Fragen zum Spiel beantworten müsst.

4 Psycho Mantis

Fiese Spielchen treibt Psycho Mantis in **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**. Im legendären Bossfight staunten wir damals nicht schlecht, als er uns unsere Lieblingsspiele zitierte. Später erfuhren wir, dass Konami für Psycho Mantis die Memory-Card des Spielers auslesen ließ.



5 Chuck

Der fieseste Pirat der Spielegeschichte darf in dieser Liste ebenfalls nicht fehlen. LeChuck und Guybrush Threepwood duellieren sich dabei in unzähligen Abenteuern, auch in den WiiWare-Episoden der **Tales of Monkey Island**-Serie. Dabei glänzt jedes Abenteuer durch eine gute Portion Humor.

MARIO-KART-CHART-SHOW

HIER SIND DIE BELIEBTESTEN ITEMS!

Ob Bananenschale, Blooper, Glückssieben, Feuerball, Feder oder grüner Koopa-Panzer: Im Februar durftet ihr eure persönlichen Lieblings-Items aus der Mario-Kart-Serie küren!

Seit fast zwanzig Jahren drehen Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi und Co. nun schon ihre Runden: Wir können kaum mehr zählen, wie oft wir über den Regenbogen-Boulevard heizten und dabei unsere Rivalen mit einer abgeworfenen Bananenschale ins Aus beförderten. Auch der Zeitmodus, in dem die Fahrer ihre persönlichen Bestzeiten aufstellen, ist eine enorm populäre Spielvariante. Insgesamt 25 Items kamen in den sieben Ablegern der **Mario Kart**-Serie bereits zum Einsatz. Doch welches Objekt ist am beliebtesten? Wir wollten es wissen und haben euch auf www.videogameszone.de zur Wahl aufgerufen. Hier verraten wir, welches Item am besten ankommt. Etwa die Bananenschale? Oder der rote Koopa-Panzer?

26. Blooper

25. Grüner Koopa-Panzer

24. Falscher ?-Block

23. Pilz

22. Feuerball

21. Feder

20. Grüner Dreier-Panzer

19. Banane

18. Herz

17. Blatt

16. Geist

15. Dreier-Pilz

14. Riesen-Banane

13. Roter Panzer

12. Feuerblume

11. Stachi-Panzer

10. Yoshi-Ei

9. Bowser-Panzer

8. Dreier-Banane

7. Bob-omb

6. Goldener Pilz

5. Kettenhund

4 Glücks-Sieben

3. Stern

2. Kugelwilli

1. Roter Dreier-Panzer

DAS SAGEN UNSERE LESER:

Casual-Kong

*„Mein Lieblings-Item sind ganz klar die Bob-ombs. Bei **Mario Kart: Double Dash!!** gab es sogar einen eigenen Mario-Kart-Bob-omb-Wettkampf. Diesen wünsche ich mir auf alle Fälle wieder zurück.“*

Kraxe

*„Ich rieche eine Verschwörung: Wo ist der Blitz? Ansonsten mochte ich den Stachi-Panzer aus **Mario Kart 64** und **Super Circuit**, aber mein Alltime-Favorit ist der Blitz. Also wo zum Geier steckt der Blitz?“ (Anm. d. Red.: Der Leser hat Recht. Der Blitz fehlte in unserer Chart-Show. Wie konnte das nur passieren?)*

Yoschi29

„Ich musste mich zwischen dem grünen und dem roten Panzer entscheiden, wobei der grüne doch cooler ist, da man hier viel mehr Freiraum hat, daneben zu schießen. Und wenn schon: Dann gleich dreimal!“

GigantDerivat

*„Gleichermaßen mein Lieblings- und Hass-Item ist der – ta-daa! – blaue Stachi-Panzer! Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn und vor allem: Jeder hasst ihn, wenn man Erster ist. Ich finde es übrigens obercool, dass in **Mario Kart 7** der klassische blaue Panzer wieder zum Einsatz gekommen ist. Die geflügelten Panzer sind zwar gefährlich für den Führenden, aber der klassische ist für alle riskant – wegen seiner Größe, seinem Tempo, seiner niedrigen Flugbahn und der Explosion, die dem Erstplatzierten zugutekommt. Einzigartig!“*

KIDS ZONE

Die eigene Rubrik für unsere jungen Leser!

Auf den Kids-Zone-Seiten findet ihr Monat für Monat News und Specials zu allen Nintendo-Themen, die für Kids und Teenies besonders interessant sind – von TV-Tipps über Toys, Trading Cards, Musik, Anime und Manga bis hin zu Gaming-Tipps und den angesagten Kinofilmen und DVDs.
Willkommen in der Kids Zone!

POKÉMON MOVIE 15

Erste Details zum 15. Pokémon-Kinofilm bekannt!

Offenbar wurde Kyurem (Mitte) mit den Genen von jeweils Reshiram (links) und Zekrom (rechts) kombiniert, um zwei neue Formen von ihm zu erschaffen.

Am 15. Juli 2012 kommt das 15. Abenteuer der Taschenmonster in die japanischen Kinos. Seit Anfang März sind die erste Fakten zur Handlung des neuen Films bekannt.

Noch Anfang Februar schien es so, als werde der 15. Auftritt der Pokémon auf der großen Kinoleinwand mit dem Namen **Kyurem VS Seikenshi Keldeo** (übersetzt etwa „Kyurem gegen den Träger des heiligen Schwertes – Keldeo“) nur ein Film unter vielen. Doch im Laufe des Monats gelangten nach und nach immer konkretere Informationen an die Öffentlichkeit, sodass aktuell festgehalten werden kann: Es tauchen nicht nur die sonst üblichen Charaktere und Taschenmonster wie Ash und Pikachu auf, sondern auch neue, zuvor noch nie gesehene Exemplare. Die Rede ist einerseits von Keldeo, einem Legendären Pokémon mit den Typen Wasser und Kampf, das außerdem der Gruppe der Legendären Musketiere angehört (siehe auch Seite 31). Andererseits haben auch zwei neue Formen des Eis-Drachens Kyurem ihr Debüt im Film – das Schwarze Kyurem und das Weiße Kyurem. Sie entstanden vermutlich durch eine Verbindung von Kyurem mit Reshiram beziehungsweise Zekrom und sollen wohl auch eine große Rolle in **Schwarz 2** und **Weiß 2** spielen (siehe Seite 30). Doch wie werden die verschiedenen Wesen handlungstechnisch miteinander verknüpft? Bekannt ist, dass Ash und seine Freunde mit dem Zug auf dem Weg nach Rooshan sind. Während dieser Fahrt im Gebirge sieht Ash plötzlich ein zusammengebrochenes Pokémon, dem es offensichtlich schlecht geht: Es ist Keldeo! Der Grund für Keldeos Zustand wird schnell klar: Es ist in einen heftigen Kampf mit Kyurem verwickelt, das zu allem Unglück auch noch zwischen seinen Formen hin- und herwechselt. Den Helden ist es aufgrund der heftigen Angriffe nicht möglich, Keldeo zu unterstützen, und sie entkommen selbst nur um Haaresbreite dem aggressiven Kyurem. Wie die Geschichte danach weitergeht, steht noch in den Sternen, man darf aber gespannt sein. Denn anscheinend sind das Schwarze Kyurem und das Weiße Kyurem erst durch Genmanipulation der Erbanlagen von Reshiram und Zekrom entstanden, wie aufmerksame Fans einem offiziellen Filmtrailer entnahmen. Hat hier vielleicht Team Plasma seine Finger im Spiel? Wir hoffen, euch diese Infos bald liefern zu können.

Das aktuellste der offiziellen Filmplakate zeigt eindrucksvoll Kyurems neue Formen rechts und links, während Keldeo in der Bildmitte zu sehen ist.

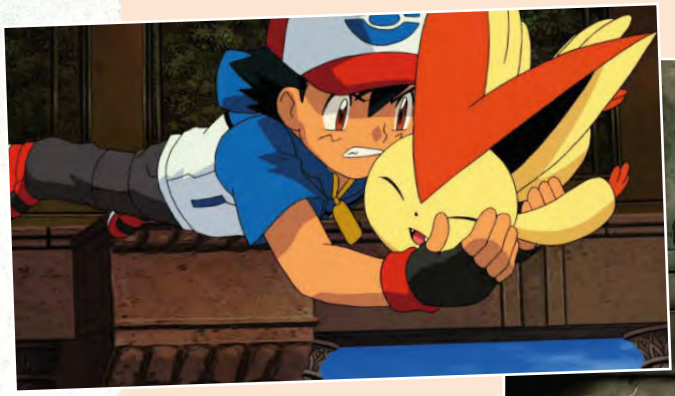
Das Weiße Kyurem richtet Verwüstung an. Die Menschen müssen zusehen und können nichts dagegen tun.

Auch das Schwarze Kyurem, das ihr hier neben einem Zeppelins seht, ist unaufhaltsam.

Der Eis-Drache Kyurem führt nichts Gutes im Schilde.

POKÉMON DER FILM
SCHWARZ UND WEISS BEI RTL II

Am 08. April zeigt RTL II **Pokémon: Der Film – Schwarz: Victini und Reshiram** und in der folgenden Woche etwa zur gleichen Zeit das Gegenstück **Pokémon: Der Film – Weiß**, die beide erst 2011 in den japanischen Kinos gezeigt wurden. Beide Filme laufen bis zum ersten Auftritt Victinis praktisch parallel ab, nehmen von da ab allerdings einen leicht unterschiedlichen Verlauf. Auf ihrem Trip durch Einall kommen die Freunde in die Bergstadt Eindoak, in deren Zentrum sich die beeindruckende Burg „Schwert des Tieflandes“ erhebt. Alljährlich findet hier ein berühmtes Pokémon-Turnier statt, an dem Ash und die anderen teilnehmen wollen. Während seines Duells erhält Ash unerwartete Hilfe vom Legendären Pokémon Victini. Das Legendäre Pokémon hat eine ganz spezielle Bindung zu diesem Ort, welche weit in die Vergangenheit zurückreicht. Einst wachte die Burg über das Königreich des Tieflandes und Victini sorgte dafür, dass die Tiefländer in Frieden und Glück lebten. Bis sich die Söhne des Königs zerstritten und ihre beiden Pokémon Reshiram und Zekrom aufeinanderhetzten. Beide verletzten sich dabei so schwer, dass sie zur ihrer Rettung in Stein verwandelt wurden. Die von ihnen entfesselte Drachenenergie war jedoch nicht mehr zu bändigen und obwohl Victini alle Menschen retten konnte, war das Königreich verloren. Damon, ein Nachkomme des Volkes des Tieflandes, will die alte Größe des Landes wiederherstellen. Doch sein Plan birgt ein gewaltiges Risiko … Ob Damon Eindoak ins Verderben reißt oder ob die Katastrophe noch abgewendet wird, erfahrt ihr am 8. und 15. April ab 07:50 Uhr bei RTL II.

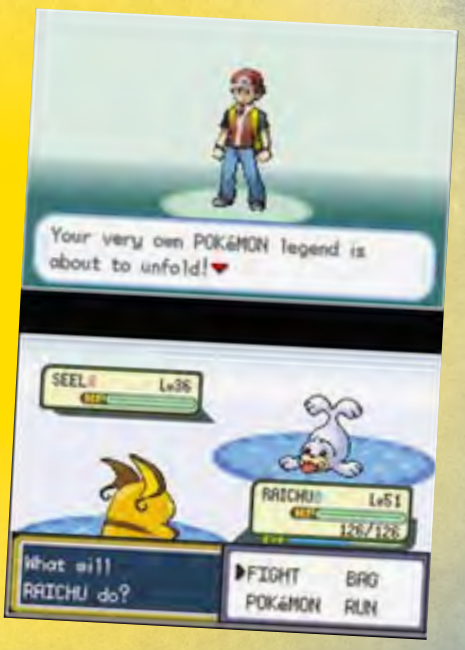


POKÉMON-FIGUREN BEI MCDONALD‘S

Die bekannte Fast-Food-Kette mit dem großen gelben „M“ lockt **Pokémon**- und „Jewelpets“-Fans bis 05. April mit tollen Happy-Meal-Gimmicks: Momentan bekommt ihr beim Kauf eines Happy Meals eine von vier coolen Pokémon-Figuren aus der **Schwarzen** und **Weißen Edition** (plus je drei Pokémon-Sammelkarten) oder eines von vier megaknuffigen Jewelpets.Die vier Pokémon, die ihr euch mit einem Happy Meal sichern könnt, sind: Zoroark, Pikachu, Reshiram und Zekrom. Details zu den Karten ließen sich leider nicht in Erfahrung bringen. Die vier Jewelpets von Sanrio sind Ruby, Sophie, Garnet und Labra. Die Augen jeder Jewelpets-Figur leuchten außerdem.

APP-NEPP

iPhone- und iPad-User müssen aufpassen: Im Februar tauchte in Apples App Store eine gefälschte Pokémon-App auf. Die kostenpflichtige App des Herstellers „Home of Anime“ sollte eine Version von **Pokémon Gelb** sein, stürzte aber schon beim Startscreen ab. Verdächtig war auch, dass in den Beschreibungen zur App Bilder von **Pokémon**-Games verwendet werden, die eindeutig nach **Gelb** entstanden. Hier versuchte jemand, Anime-Fans abzuzocken. Der Verkäufer Daniel Burford hatte außerdem noch Apps zu **Digimon** und **Yu-Gi-Oh!** in den Store gestellt. Alle Apps wurden aber inzwischen von Apple entfernt. Wir raten euch ganz allgemein davon ab, euch Anime-Apps wie diese herunterzuladen, die nicht aus offiziellen Quellen zu stammen scheinen. Erstens sind sie mit ziemlicher Sicherheit illegal und zweitens hängen an diesen Apps oft Viren und Würmer, die eure Geräte infizieren könnten.



POKÉMON + NOBUNAGA NO YABOU

Auf der offiziellen japanischen Website zum Crossover-Game **Pokémon** + **Nobunaga no Yabou** hat Nintendo weitere Details zum neuen Action-Strategie-Hit enthüllt. Neben aktuellen Informationen zu den Charakteren des am 17. März in Japan erscheinenden Spiels gibt die Website Einblick in die Entwicklung von Pokémon und Kriegern, erklärt das „Best Link“ und stellt Zusatzepisoden vor, die über die Wi-Fi-Verbindung verteilt werden. „Best Link“ heißt auf Deutsch in etwa „beste Verbindung“ und genau darum geht es auch: Krieger können zwar Partnerschaften mit verschiedenen Pokémon eingehen, nur mit ganz wenigen ist diese Verbindung aber bombenfest. Diese Pokémon nennen sich „Best-Link“-Pokémon, sie weichen dem Krieger nie von der Seite. Wie sie im Spiel gefunden werden können, ist noch nicht bekannt. Offensichtlich kann der jeweilige Krieger sein „Best-Link“ aber „spüren“. Dass Pokémon sich entwickeln können, wenn sie in Duellen Erfahrung sammeln, ist kein Geheimnis. Das funktioniert auch in **Pokémon** + **Nobunaga no Yabou**. Neu ist aber, dass auch der menschliche Partner eines Pokémon sich weiterentwickelt. Bezeichnenderweise bedeutet die Übersetzung dieses Prozesses aus dem Japanischen soviel wie „Krieger-Entwicklung“. Wie die Pokémon verändern sich auch die Krieger optisch, wenn sie sich gut geschlagen haben. Hat der Spieler **Pokémon** + **Nobunaga no Yabou** abgeschlossen, kann er sich über Wi-Fi neue Episoden auf sein Handheld herunterladen. Zwei davon wurden bereits auf der japanischen Website enthüllt. In Zusatzepisode 1 muss der Spielcharakter mit den beiden Charakteren Motonari und Motochika Freundschaft schließen, die früh im eigentlichen Spiel den Weg versperren. In der zweiten Zugabestory steht ein bereits aus dem Hauptspiel bekannter Charakter im Fokus: Keiji, ein sonderbarer Krieger, der mehrmals den Weg des Protagonisten in Ranse kreuzt. Außerdem wurden zwölf weitere Charaktere und deren Pokémon enthüllt. Bekannt sind damit jetzt 22 Pokémon-Krieger-Paare. Auf die Story von **Pokémon** + **Nobunaga no Yabou** sind wir ja in der N-ZONE 03/12 schon näher eingegangen.

DOWNLOAD VON RESHIRAM UND ZEKROM

Niederländische Besitzer von **Pokémon Schwarze Edition** und **Pokémon Weiße Edition** hatten am 18. Februar die Gelegenheit, sich in einer von 15 Filialen der Ladenkette V&D ein Reshiram oder ein Zekrom in ihre Edition zu holen. Besitzer der **Schwarzen Edition** erhielten drahtlos Zekrom, Besitzer der **Weißen Edition** Reshiram. Die beiden Legendären Pokémon entsprachen dabei den Downloads, die 2011 in Japan zum Kinostart des Pokémon-Kinofilms erhältlich waren. Das heißt, sowohl Reshiram als auch Zekrom waren auf Level 100 und kamen im Jubelball ins Spiel. Sie tragen als Item „Drakojuwel“ und „Wunschband“. Reshiram beherrscht die Attacken „Blauflammen“, „Draco Meteor“, „Kreuzflamme“ und „Weißnebel“. Zekrom hat „Blitzschlag“, „Dunkelnebel“, „Kreuzdonner“ und „Wutanfall“ im Gepäck. Auf den ersten Blick hat diese News für Fans in Deutschland, Österreich und in der Schweiz keinen besonderen Wert. Es ist aber höchst unwahrscheinlich, dass so eine Aktion in nur einem europäischen Land durchgezogen wird. Seit wir wissen, dass im April die beiden Filme **Schwarz & Weiß** im TV laufen, scheint es sehr wahrscheinlich, dass so ein Download auch bald bei uns möglich sein wird.

SKYLANDERS GIANTS

Activision hat Anfang Februar die erste Fortsetzung von **Skylanders: Spyro's Adventure** angekündigt. Die wird **Skylanders Giants** heißen und soll im Herbst 2012 erscheinen. Wie der Titel schon erahnen lässt, warten wahrhaft riesige Neuerungen im neuen Game: die legendären Riesen! Die acht gewaltigen Skylander sind nicht nur im Spiel gigantisch, auch die Giants-Sammelfiguren sind knapp doppelt so groß wie die der „normalen" Skylander. Im Spiel ergeben sich dadurch völlig neue Möglichkeiten. Die Riesen können ganz spezielle Bereiche öffnen, Gegner aus großer Entfernung mit Felsbrocken aus dem Verkehr ziehen, in Rätseln riesige Steinblöcke bewegen und sogar schwebende Inseln durch die Gegend ziehen. Wir durften auf der Spielwarenmesse in Nürnberg schon einen ersten Blick auf **Skylanders Giants** werfen und waren sofort wieder voll im **Skylanders**-Fieber. Wie schon **Skylanders: Spyro's Adventure** erscheint auch **Skylanders Giants** wieder für alle wichtigen Konsolen und die Skylanders sind auch wieder problemlos auf jedem Portal für jede Konsole verwendbar. Genaue Details zum Veröffentlichungstermin und über die Story von **Skylanders Giants** hat Activision bis jetzt noch nicht enthüllt. Wir bleiben aber an dem Thema dran. Noch mehr tagesaktuelle Infos zu **Skylanders Giants** findet ihr auch auf www.kidszone.de.

NINTENDO ESHOP

Nintendo eShop

Gleich zwei NES-Klassiker können sich Nintendo 3DS-Besitzer jetzt auf ihr Handheld holen: **Super Mario Bros.** und **Punch-Out!!**. Einige von euch haben **Super Mario Bros.** wahrscheinlich bereits kostenlos über das Botschafter-Programm auf den Nintendo 3DS geladen, **Punch-Out!!** dagegen war vorher nicht zu haben. Für **Super Mario Bros.** steht übrigens jetzt auch ein Nintendo 3DS-Update bereit, das euch ein schmuckes 3D-Icon für das Nintendo 3DS-Menü spendiert. Wenn ihr beide Spiele herunterladen wollt, müsst ihr insgesamt zehn Euro berappen. Jedes kostet 5,00 Euro im eShop für Nintendo 3DS. Ob der Preis für die 3DS-Downloads der NES-Klassiker gerechtfertigt ist, darüber lässt sich streiten. Vielleicht hätten es auch 3 Euro pro Spiel getan. Um die Spiele auf euren Nintendo 3DS herunterzuladen, startet ihr einfach den Nintendo eShop auf eurem 3DS und navigiert per Touchscreen oder Steuerkreuz in den Virtual-Console-Bereich. Dort findet ihr dann ab sofort **Super Mario Bros.** und **Punch-Out!!**.

3DS-TASCHE IM MARIO-MÜTZEN-LOOK

Mitglieder das Club Nintendo in Japan können sich seit einigen Wochen zwei mariostarke Extras sichern: Für 250 Club-Punkte haben Fans des Klempners die Möglichkeit, sich eine von zwei exklusiven 3DS-Taschen zu bestellen. Die Soft-Taschen haben die Form von Marios und Luigis Mützen. Natürlich bieten sie auch genug Platz für den normalen DS, den DSi und den DS Lite. Nur der DSi XXL ist zu breit für Marios und Luigis Mützen. Schon 2011 überraschte der japanische Club Nintendo seine Mitglieder mit einem speziellen Dot-Mario-Kissen. In Deutschland ist dieser exklusive Fan-Artikel offiziell (noch) nicht erhältlich. Aber vielleicht findet ihr ihn ja auf eBay. Noch cooler wäre allerdings, wenn es die coolen 3DS-Taschen auch irgendwann offiziell in Europa geben würde.

RALLY BIKE

Das hier ist kein Rennspiel, sondern ein Reaktionstest!

Kennt ihr noch **Superball**, das lausige Spielchen aus dem Sat.1-Frühstücksfernsehen? Darin musste man ein Bällchen, das automatisch durch ein Hindernislabyrinth kullerte, möglichst lange durch den Level schleusen. Der Haken war allerdings, dass man die Kommandos nicht selbst gab. Stattdessen hatte ein Moderator im Studio einen Joystick in der Hand und nahm über die Telefonleitung die Befehle entgegen. Warum wir euch das alles erzählen? Weil der Spielbildschirm von **Rally Bike** ähnlich aussieht – nur mit dem Unterschied, dass ihr hier selbst mit einem Motorrad durch die Gegend heizt. Klingt in der Theorie spannend? Das mag zwar zutreffen, aber ein gravierender Nachteil macht **Rally Bike** zu einer nervtötenden Angelegenheit: Um überhaupt erfolgreich ans Ziel zu kommen, müsst ihr den Streckenverlauf in- und auswendig lernen. Wer nicht weiß, dass beispielsweise nach dem Geradeaus-Abschnitt, den ihr gerade passiert, ein Busch den Weg blockiert, der knallt unbarmherzig dagegen und muss erneut aufs Motorrad steigen. ■

Christoph meint: *„**Rally Bike** erinnert mich an meine Schulzeit: Um bestehen zu können, muss man alles auswendig lernen! Im Unterricht war es der Lernstoff, auf dem NES ist es der Streckenverlauf. Nur wer weiß, welches Objekt wann auftaucht, der hat eine Chance, überhaupt aufs Siegerpodest zu kommen. Macht das Spaß? Nö!“*

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal: Super Mario 3D Land.

So ein Unsinn! Spiele von heute fordern von den Zockern keine Leistung, sondern lediglich Durchhaltevermögen. Schaut euch doch mal dieses minderwertige Machwerk namens **Super Mario 3D Land** an! Ist es eine Herausforderung, bis zum Ende zu kommen? NEIN! Mir wurde die Rolle als Endboss ja nicht angeboten, grummel, sonst hätte ich Mario besiegt, ohne mit der Wimper zu zucken. Aber den untalentierten Entwicklern kommt es ja nur darauf an, dass der Spieler lange genug beschäftigt ist, um alle Münzen zu finden, die Flaggen zu hissen und StreetPass-Geheimnisse zu sammeln (was das auch immer sein mag). Mit Fleiß hat all das nix mehr zu tun.

Hier sehen wir das Paradebeispiel für ein sauberes, gut gemachtes Hüpfspiel: Der NES-Klassiker **Super Mario Bros.** lässt sich in einer halben Stunde durchzocken, danach winkt die Aussicht auf fette Highscores. Man behauptet sogar, geübte Affenfinger wie meine könnten das Spiel in fünf Minuten schaffen. Weckt mich nachts um drei und ich führe euch vor, wie ich Bowser in null Komma nix plätte! Und das Beste ist: Es gibt nichts zum Freispielen – weil man solche Kinkerlitzchen früher nicht brauchte, um Spaß zu haben. Ja, früher, da war man froh, wenn man den Abspann erblickte – so wie ich, selbstredend ohne Leben zu vergeuden!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer“? Ihr habt es in der Hand, ob meine wunderbare Rubrik regelmäßig in diesem armseligen Magazin abgedruckt wird. Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Diesmal geht's um nervige Sound-Effekte in Nintendo-Spielen – und um solche, die ins Ohr gehen.

⬇ HEULSUSE

Was ist noch nerviger als das Geräusch von quietschender Schulkreide auf der Schiefertafel oder der Piepston eines defekten Fernsehers? Ganz klar: Der Soundeffekt, wenn Baby-Mario in **Super Mario World 2: Yoshi's Island** nicht mehr auf Yoshis Rücken sitzt! Plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… plärr… Da muss man sich dazu zwingen, möglichst gut zu spielen, damit die Ohren nicht ertauben!

⬆ MEIN SCHATZ!

Bitte schaut euch den Screenshot, den wir hier oben abdrucken, in aller Ruhe an – und nun denkt euch bitte die passende Melodie dazu! Wir wetten, dass nahezu 100 Prozent aller Leser in Gedanken die Fanfare angestimmt haben, die erklingt, wenn Link in **Ocarina of Time** eine Schatzkiste öffnet. Auf eine einprägsamere Tonfolge hätten die Entwickler nicht kommen können – der Jingle ist unzertrennbar mit der **Zelda**-Reihe verbunden!

⬆ SPRICHST DU LYLAT?

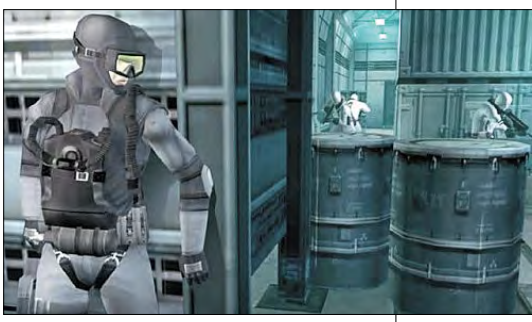
Wer sich die japanische Originalversion von **Lylat Wars** – dort heißt das Spiel **Star Fox 64** – besorgt hat, der stellte erstaunt fest: Die Besatzung um Weltraumfuchs Fox McCloud ist sogar des Japanischen mächtig, während die Crew in Deutschland lediglich Piepstöne von sich gibt. Doch jüngst überraschte uns Fox mit einer weiteren Sensation: Seine Truppe spricht sogar Deutsch. Wer's nicht glaubt, spiele bloß einmal **Star Fox 64 3D**.

⬆ BLECHERN

In der 8- und 16-Bit-Ära war es aus technischen Gründen noch nicht möglich, dass Spiele über eine hochwertige Sprachausgabe verfügten. Doch einige Titel glänzten trotzdem mit gesprochenen Kommentaren. In **Star Fox** bekommt man etwa am Anfang einer Mission „Good luck" mit blecherner Stimme zu hören. Zudem hörte man in den **Teenage Mutant Ninja Turtles**-Spielen häufiger „Pizza Time!", wenn man die Starttaste drückte. Lässig!

⬇ HERZLOS

Kennt ihr das beklemmende Gefühl, wenn ihr Link durch düstere Tempel manövriert und euch dabei das Blut in den Adern gefriert, weil die nächste Gegnerkollision die letzte sein könnte? Verschärft wird diese Angst durch das konstante Piepsgeräusch, das euch signalisiert: Euer Vorrat an Herzen ist nicht mehr allzu gut gefüllt! Doch viele **The Legend of Zelda**-Fans nervt es, wenn sie dauernd an ihre missliche Lage erinnert werden.



Grafik, Musik, Synchro und Effekte wurden für das GameCube-Remake noch einmal verbessert.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

GAMECUBE Empfehlenswertes Remake des Konami-Klassikers

The Twin Snakes ist ein Remake des legendären PlayStation-1-**Metal Gears**. Dabei wurde das in Europa 1998 veröffentlichte Meisterwerk Hideo Kojimas nicht einfach nur optisch etwas aufgebohrt, sondern auch gleich mit den neuen Gameplay-Features des PS2-Nachfolgers **Sons of Liberty** versehen. Obwohl das Ur-**Metal Gear** wie auch dessen Remake spielerisch wie technisch mittlerweile doch etwas in die Jahre gekommen sind, zählt es für viele Fans der Reihe aufgrund der packenden Atmosphäre und spannenden Story als das beste Spiel der Konami-Reihe – auch wenn einige neu inszenierte Videosequenzen im Remake schon sehr übertrieben wirken. Wer bislang noch nicht das Vergnügen hatte, sich mit Solid Snake in einer Entsorgungsanlage für nukleare Sprengköpfe namens Shadow Moses Island auszutoben, ist mit der GameCube-Fassung des Klassikers am besten beraten. Allerdings muss man sich auf einen ordentlichen Kaufpreis gefasst machen: Selbst eine gebrauchte Fassung des Spiels ergattert man nur mit Glück für unter 50 Euro! Dafür wird euch feinstes Action-Gameplay, eine cineastische Inszenierung und auch heute noch ansehnliche Technik geboten. ■

Thomas meint: *„Ich habe jede Spielminute des Originals genossen und auch das geniale GameCube-Remake habe ich Jahre später mit einem Dauergrinsen noch einmal durchgespielt. Die große Freiheit beim Zocken, die vielen frischen Gameplay-Ideen, die einzigartige Atmosphäre und vor allem die epischen Bosskämpfe gegen Psycho Mantis oder Sniper Wolf machen* ***The Twin Snakes*** *zu einem der besten Actionspiele für den Nintendo-Würfel!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN JETZT WIRD GEFEIERT!

Text | Christoph Kraus

Grund zum ausgelassenen Jubel: Wir zelebrieren Warios 500. Sinnlos-Fakt mit einem fetten Special!

Fakt # 483: ROLLE RÜCKWÄRTS
Den angestaubten Klassiker **Balloon Fight** fürs Nintendo Entertainment System gibt es auch als abgespeckte Game&Watch-Version. Darin bekämpft Mario einen Endgegner namens Oiram Repus. Liest man die scheinbar willkürliche Buchstabenfolge rückwärts, kommt niemand Geringeres als – na? – Super Mario heraus!

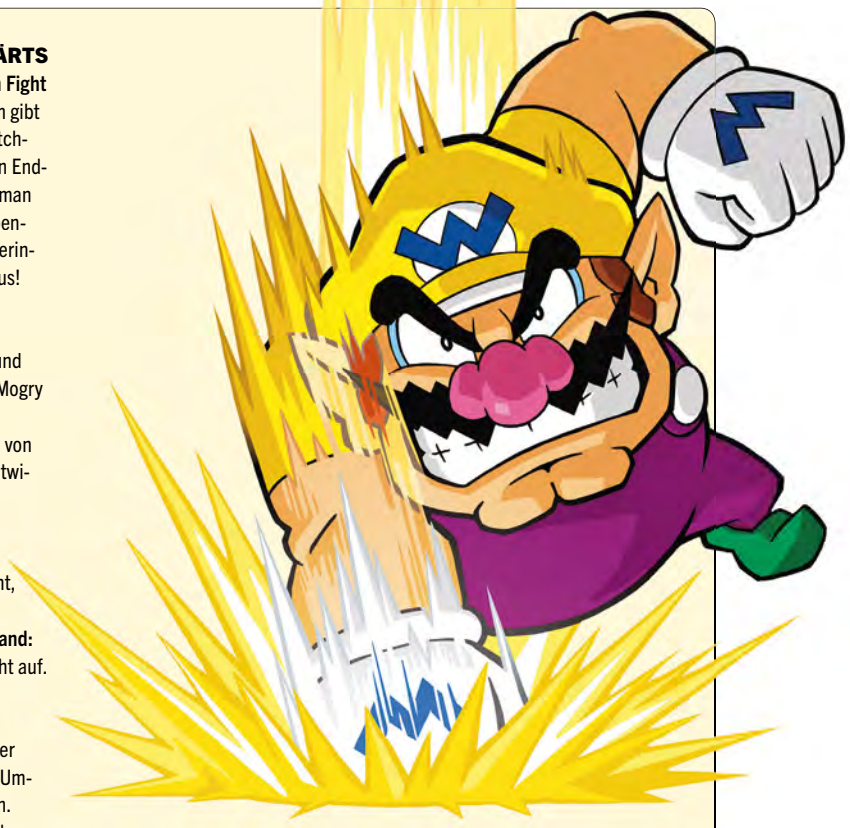
Fakt # 484: GASTSTARS
Mogry und Kaktor aus den Mario-Sport-Spielen **Mario Slam Basketball** und **Mario Sports Mix** sind Gaststars aus der Videospielreihe **Final Fantasy**. Mogry ist dort normalerweise ein Hilfscharakter und Kaktor ein Gegner.
Sekundärwissen: Beide Sportspiele mit dem Klempner wurden nicht von Nintendo selbst, sondern von den Rollenspielspezialisten Square Enix entwickelt – ebenso wie **Straßen des Glücks**.

Fakt # 485: IRREFÜHREND
Die drei **Donkey Kong**-Spielautomaten sind zwar nach dem Affen benannt, doch er selbst ist nicht darin steuerbar.
Sekundärwissen: Auch der Titel des Game-Boy-Jump&Runs **Wario Land: Super Mario Land 2** ist irreführend, denn Mario tritt darin überhaupt nicht auf.

Fakt # 486: GENARRT
Im Kult-Rollenspiel **Earthbound** fürs Super Nintendo konnte man unter bestimmten Umständen den Endgegner nicht bekämpfen. Stattdessen beschimpfte dieser den Zocker vor Beginn der letzten Schlacht als Dieb, dann wurde der Bildschirm schwarz. Der Grund: Der Anwender hatte sich eine Raubkopie des Spiels besorgt!
Sekundärwissen I: Das Super-Nintendo-RPG **Final Fantasy VI** lässt sich ebenfalls nicht vernünftig zocken, wenn man das US-Modul mittels Action-Replay-Adapter auf eine PAL-Konsole stöpselt: Der ganze Spielbildschirm wird fehlerhaft dargestellt!
Sekundärwissen II: In den USA kam die sechste **Final Fantasy**-Episode unter dem Titel **Final Fantasy III** in die Läden.

Fakt # 487: WAFFENHANDEL
In **Mario vs. Donkey Kong** muss sich Mario in der Dschungel-Welt in manchen Levels vor einer kaulquappenartigen Gegnerspezies hüten, die Donkey Kong gegen ihn einsetzt. Kurioserweise setzte Mario diese Roboter in Donkey Kong Jr. selber ein, um den jungen Affen daran zu hindern, seinen Vater zu retten.

Fakt # 488: NOMEN EST OMEN
Der Name Waluigi ist eine Mischung aus Wario und Luigi. Das ähnlich klingende Wort „Warui" kommt aus dem Japanischen und bedeutet „fies", insofern lässt sich Waluigi als „fieser Luigi" umschreiben.



Fakt # 489: WIRRWARR
Kirbys Heimatplanet in seinem Game-Boy-Abenteuer **Kirby's Dream Land** heißt Pop Star. In der Anime-Serie lebt der Knödel stattdessen in einer Stadt namens Zeetown.
Sekundärwissen: Auch der Vorspann der Serie **Super Mario Bros.** stiftet Verwirrung. Die Handlung spielt im Keller von Mario und Luigi – doch in den Jump & Runs taucht dieser nie auf.

Fakt # 490: OPTIONAL
Die japanische Version von **Pikmin** enthält Texteinstellungen für Kinder und Erwachsene. Je nach Wunsch werden unterschiedliche Schriftzeichen verwendet.

Fakt # 491: FALSCHE LEIBSPEISE
Im offiziellen Spieleberater zu **Donkey Kong 64** isst unser Lieblingsprimat laut Charakterbeschreibung am liebsten Kokosnuss-Soufflé. Allen anderen Quellen nach isst der Kult-Kong aber am liebsten Bananen.
Sekundärwissen: Auch auf der Verpackung von **Mario Tennis 64** findet sich eine falsche Information. Dort steht, Waluigi sei der Bruder von Wario – doch das stimmt nicht!

Fakt # 492: AFFEN IN DER TASCHE
Während **Donkey Kong Land** noch eine eigene Geschichte erzählt, sind die zwei folgenden Teile nichts weiter auf für den Game Boy umgesetzte Versionen

der **Donkey Kong Country**-Teile mit denselben Nummern.
Sekundärwissen: Während man **Donkey Kong Land 2** mit einer arabischen Ziffer schreibt, kommt im dritten Teil namens **Donkey Kong Land III** eine römische Zahl zum Einsatz.

Fakt # 493: NACHGEFÄRBT
Während Pauline in **Donkey Kong** noch blondhaarig war, ist sie in ihren neuesten Erscheinungen stets brünett. Unser rechts abgedruckter Bildvergleich beweist es!

Fakt # 494: GEKLONT
Die Sprites der Büsche aus **Super Mario Bros.** sind dieselben Sprites, welche auch für die Wolken benutzt wurden. Diese wurden nur umgedreht und die Farbe geändert. Auch diesen Fakt veranschaulichen wir anhand eines Bildvergleichs.

Fakt # 495: EIN WAHRER HELD!
Link hat noch nie einen seiner „Vorfahren" getroffen? Falsch! Das **Zelda**-Jubiläumsbuch **Hyrule Historia** verrät, dass der verwunschene Schwertkämpfer aus **Twilight Princess**, welcher Link in neue Schwertkampftechniken einweiht, in Wahrheit der aus **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** bekannte Held der Zeit ist.

Fakt # 496: NAMENSGLEICHHEIT
In **Endless Ocean 2** für Wii findet man ein Schiffswrack names Arktos. Das legendäre Vogel-Pokémon heißt genauso.
Sekundärwissen: Der Bösewicht aus Peter Maffays Rockmärchen-Serie **Tabaluga** heißt ebenfalls Arktos.

Fakt # 497: VERWECHSLUNGSGEFAHR
John Carmack von id Software – hauptsächlich bekannt durch deftige Actionspiele für den PC – brachte in den Neunzigern einen Level aus **Super Mario Bros. 3** auf dem Computer zum Laufen. Das schien vorher nahezu unmöglich, weil ein PC für einen derart raschen Bildaufbau nicht leistungsfähig genug war.
Sekundärwissen: Carmack wird zwar genauso ausgesprochen, ist aber nicht zu verwechseln mit dem rechts abgedruckten Zeitgenossen Kamek!

Fakt # 498: NUR NAGER
In jedem der ersten **Donkey Kong Country**-Teile ist der erste Gegner, auf den ihr trefft, ein Nagetier. In **Donkey Kong Country** ist es ein Biber (Gnawty), im zweiten Teil ist es eine Ratte (Neek) und im dritten auch eine Ratte (Sneek).

Fakt # 499: AUS GUTEM ANBAU
Fast alle goldenen Bananen in **Donkey Kong 64** sind Nintendo-Bananen. Nur die letzte, die 201. Banane, trägt das Rare-Zeichen.

Fakt # 500: SMASH BROS. OHNE MARIO!

Ursprünglich sollte **Super Smash Bros.** ein stinknormales Prügelspiel werden – ohne die Mitwirkung von Mario, Link, Pikachu, Peach und anderen Nintendo-Figuren. Es existiert sogar ein Screenshot der ursprünglichen Version des Spiels. Der geplante Arbeitstitel lautete damals **Kakuto-Geemu Ryuoh**, was übersetzt so viel bedeutet wie „König der Drachen: Das Prügelspiel".

DICH KENN ICH DOCH SCHON!

Text | Christoph Kraus Die meisten Nintendo-Konsolen wurden nicht nur einmal veröffentlicht – etwa diese hier!

SUPER NINTENDO

Die Neunziger waren fest in der Hand von Nintendo: Außer Sega gab es keine nennenswerte Konkurrenz für das SNES – und selbst das Mega Drive war nur eine mickrige Bedrohung für den **Mario**-Konzern, da der bullige Sega-Modulschlucker eine ganz andere Zielgruppe ansprach als der graue Nintendo-Kasten. Dass Nintendo den Platz auf dem Thron der erfolgreichsten Spielkonsolen für sich reserviert glaubte, merkte man auch daran, dass es das Super NES ausschließlich in einer einzigen Version gab. Alternative Produktvarianten gab es in Europa nicht, schließlich verkaufte sich der 16-Bit-Apparat so blendend, dass die Fans mit dem altbekannten Modell völlig zufrieden waren. Nur in den USA brachte Nintendo gegen Ende der SNES-Ära, als bereits das N64 erhältlich war, ein geschrumpftes Modell in den Handel. Doch um die europäischen Spieler angesichts der Markteinführung der 64-Bit-Konsole nicht zu verwirren, blieb das Miniatur-Super-Nintendo den Amerikanern vorbehalten.

Super Nintendo (1992)

Super Nintendo (1997, nur USA)

NINTENDO 64

Als das **Pokémon**-Phänomen auf dem Höhepunkt war und Nintendo mit der Produktion neuer Spiele kaum noch hinterherkam, brachte das Unternehmen auch ein Sondermodell des Nintendo 64 im grellen Pikachu-Look auf den Markt. Das Gerät bot zwar keinerlei technische Verbesserungen, sah aber immerhin ausgeflippt aus. Das zeigte sich schon beim Einschalten: Kurz nach Betätigung des Hauptschalters leuchteten Pikachus Backen mehrmals rot auf – das hört sich nicht nur skurril an, sondern sah auch schon in der damaligen Zeit äußerst kindisch aus. Wer die Pikachu Special Edition bei sich im Wohnzimmer stehen hatte und Damenbesuch erwartete, der tat jedenfalls gut daran, die blau-gelbe Konsole mit dem Pokémon Nr. 25 im Schrank zu verstauen, am besten hinter einer dicken Holztür.

Nintendo 64 (1997)

Pikachu Special Edition (2000)

GAME BOY

Was wohl aus dem Game Boy geworden wäre, wenn es die Pokémon nicht gegeben hätte? Kaum denkbar, dass die Kultkonsole so lange auf dem Markt durchgehalten hätte! Bereits 1990 kam sie in den europäischen Handel – doch erst sechs Jahre später folgte eine kompaktere Modellvariante mit kontrastreicherer Darstellung, die aber ansonsten keinerlei Neuerungen bot. Erst 1998 wurde die Schwarz-Weiß-Ära beendet und der Game Boy Color veröffentlicht, dessen spezielle Software allerdings nicht mehr auf dem betagten Ur-Game-Boy lief, sondern ausschließlich auf der Farbkonsole. Erst weitere drei Jahre später brachte Nintendo einen rundum reformierten Nachfolger heraus, der nun wirklich zeitgemäße Technik bot.

Game Boy (1990)

Game Boy Pocket (1996)

Game Boy Color (1998)

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance (2001)

Game Boy Advance SP (2003)

Game Boy Micro (2005)

Kaum jemand hätte es für möglich gehalten, dass sich der Game Boy Advance zu solch einem Dauerbrenner entwickeln würde. Schließlich wurden selbst zwei Jahre nach der Markteinführung des Nintendo DS weiterhin Spiele für die betagte Mobilkonsole entwickelt. Doch schön der Reihe nach: Der GBA wurde am 22. Juni 2001 in Europa veröffentlicht. Der Start wurde flankiert von einer groß angelegten Werbekampagne, zudem waren bereits viele populäre Spieleserien auf der batteriebetriebenen Konsole heimisch. Nicht einmal zwei Jahre später, genauer gesagt am 28. März 2003, überraschte Nintendo die Taschenspieler mit dem Game Boy Advance SP – einer Konsolenvariante im extravagantem Design mit aufklappbarem Scharnier, integriertem Akku und hintergrundbeleuchtetem Bildschirm. Doch schon am 04. November 2005 zog Reginald Fils-Aime den Game Boy Micro aus dem Ärmel. Der Boss von Nintendo of America sorgte mit der Vorstellung eines abermals neuen Game-Boy-Modells aber nur bedingt für Applaus: Das kompakte Gerät taugte zwar für den unbeschwerten Zock zwischendurch, erschien den meisten Spielern aber zu winzig. Auch der Veröffentlichungstermin war ungeschickt: Der Game Boy Micro kam heraus, als schon längst der DS im Handel erhältlich war.

NINTENDO DS

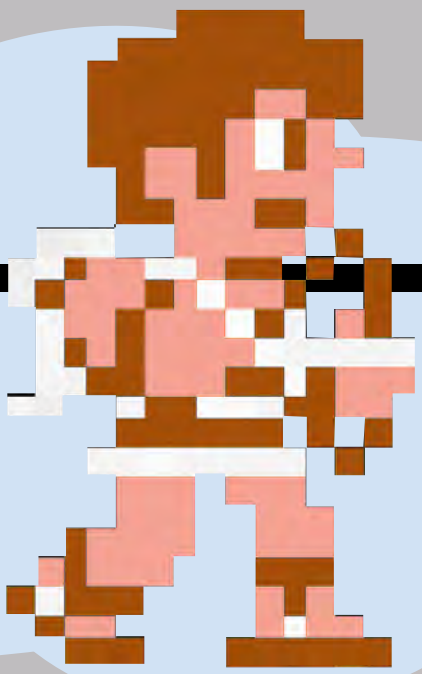
Nintendo DS (2005)

Nintendo DSi (2009)

Nintendo DS lite (2006)

Nintendo DSi XL (2010)

Wer soll da noch den Überblick behalten? Vom Nintendo DS gibt es gleich vier Produktvarianten, hinzu kommen etliche Farbmodelle, die es schwer machen, alle Konsolenmodelle zu kennen. Los ging es am 11. März 2005 mit der Veröffentlichung des silbernen Original-DS, der ein paar Monate später in weiteren Farben (etwa in Blau, siehe Abbildung links) in die Läden kam. Dann ging es Schlag auf Schlag: Nur ein knappes Jahr später, am 23. Juni 2006, brachte Nintendo den DS Lite in den Handel. Dabei handelte es sich um eine optisch aufgepeppte Version mit abgerundeten Ecken, handlicherem Touchpen, höherer Akkulaufzeit und dezent größerem Bildschirm. Zwei Jahre und neun Monate darauf – wir schrieben den 03. April 2009 – folgte schon der nächste Streich: Der Nintendo DSi wurde nicht nur einer optischen Frischzellenkur unterzogen, sondern bot auch tief gehende Neuerungen. Nennenswert ist zum Beispiel die Möglichkeit, Spiele aus dem Internet herunterzuladen und auf eine SD Card abzuspeichern. Auch die Kamerafunktion und den Musikplayer gab es auf dem vorherigen Modell noch nicht.



KID ICARUS
GESTERN, HEUTE, MORGEN

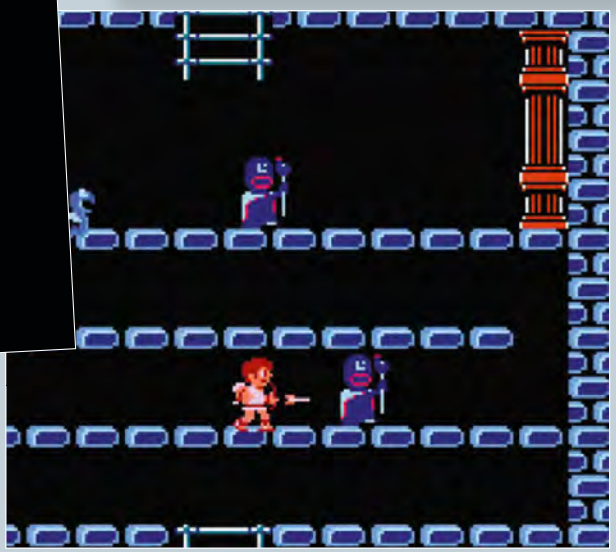
Text | Christoph Kraus

Wir blicken auf die Vergangenheit, die Gegenwart und in Zukunft des Stars mit den Superflügeln.

Lasst uns den Tatsachen ins Auge blicken: Allzu fleißig war Pit, der Hauptdarsteller der **Kid Icarus**-Reihe, während seiner ganzen Karriere nicht. Obwohl er bereits seit einem Vierteljahrhundert in unregelmäßigen Abständen auf dem Bildschirm in Erscheinung trat, hat er erst drei vollwertige Spiele vorzuweisen: Sein Debütspiel kam 1987 fürs Nintendo Entertainment System in Europa heraus, knapp fünf Jahre später folgte die Game-Boy-Fortsetzung mit dem Untertitel **Von Mythen und Monstern**. Das war es dann auch schon – bis jetzt. Auf dieser Doppelseite beleuchten wir Pits Werdegang, analysieren seinen gegenwärtigen Status und blicken in die Zukunft: Wie könnte sich die Karriere des Engels entwickeln? Welche Chancen hat die Figur, auch künftig spannende Abenteuer zu erleben? Und was passiert, sollte **Kid Icarus Uprising** auf dem Nintendo 3DS gewaltig floppen? Beachtenswert finden wir übrigens, dass Pit immer noch eine große Schar von Fans hat. Das ist für eine Spieleserie, deren letzte Veröffentlichung nahezu zwanzig Jahre zurückliegt, keineswegs selbstverständlich … ■

GESTERN

Wer Pit nur aus **Super Smash Bros. Brawl** kennt, für den bringen wir hier Licht ins Dunkel. Pit, wie der Engel mit den Wunderkräften eigentlich mit Vornamen heißt, ist der Hauptdarsteller von Kid Icarus von 1987. Die Story des NES-Spiels, das mithilfe der Engine von Metroid programmiert wurde, ist mit Elementen aus der griechischen Mythologie verwoben und dreht sich um eine himmlische Mission: Die in Not geratene Gottheit Palutena schenkt dem in Gefangenschaft geratenen Pit einen magischen Bogen und beauftragt ihn, die drei heiligen Schätze zu bergen. Mit Spiegelschild, Lichtpfeilen und den Flügeln des Pegasus schlägt Pit die Armee der Göttin Medusa in die Flucht. Dank der heiligen Relikte wird Medusa aus dem Himmel vertrieben – es herrscht wieder Frieden im idyllischen Angel Land. Der Nachfolger **Kid Icarus: Von Mythen und Monstern** erschien 1992 für den klassischen Game Boy, anschließend haben wir (abgesehen von Gastauftritten in diversen eigenproduzierten Nintendo-Spielen) fast zwei Jahrzehnte lang kaum mehr etwas von Pit gehört. Doch das hat sich geändert!

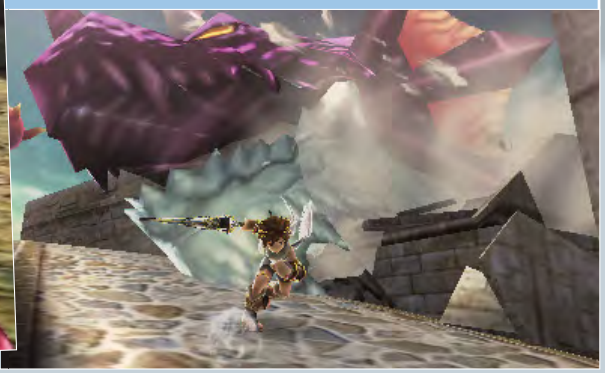


WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… im Abspann von **Kid Icarus** fürs Nintendo Entertainment System ein gewisser Mr. Haigo als Art Designer auftaucht? Dahinter verbirgt sich kein Geringerer als Shigeru Miyamoto! Offenbar galt es schon früher als hip, sich Künstlernamen zu geben.

HEUTE

Für die Nintendo-Fans kam die Ankündigung äußerst überraschend: Auf der E3 im vorletzten Jahr feierte nicht nur Donkey Kong sein großes Comeback, sondern auch Pit alias Kid Icarus. Den Kult-Engel hatte auf der Bühne der international wichtigsten Videospielmesse wohl niemand erwartet. Dabei machten schon in den Vorjahren zahlreiche Gerüchte die Runde, wonach Nintendo an Pits Rückkehr arbeitet. Erst hieß es, dass das von Capcom entwickelte Actionspiel **Dead Phoenix** zu einem **Kid Icarus**-Titel umgestrickt wird. Dann kursierten Konzeptanimationen im Internet, von denen manche Fans annahmen, dass sie Pit zeigen. Und selbst, als sich all diese Spekulationen als nichtig entpuppten, hörte die Gerüchteküche nicht auf zu brodeln: Mal sprach Shigeru Miyamoto selbst davon, Pit zurück auf den Bildschirm bringen zu wollen, sofern dies genügend Fans genauso sehen. Mal verriet ein Mitarbeiter des Entwicklerstudios Silicon Knights, dass er gerne an einer neuen **Kid Icarus**-Episode arbeiten würde – was umgehend als offizielle Ankündigung verstanden wurde. Erst am 15. Juni 2010 war klar: **Uprising** heißt der Untertitel von Pits drittem Abenteuer! Wie gut das Actionspiel letztlich geworden ist, lest ihr auf Seite 42 in dieser N-ZONE.



WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… Nintendo die Virtual-Console-Version von **Kid Icarus** kosmetisch verändert hat? Einige Farben sind anders als beim NES-Original, auch die ursprünglichen Codes funktionieren auf der Wii nicht mehr. Sorgte früher die Buchstabenfolge „„ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS“ für Unverwundbarkeit, muss man hierfür jetzt „6eW3!! !!!!00 F38W!H C0042N“ eingeben. Wirr!

MORGEN

Wie es mit der **Kid Icarus**-Reihe weitergeht, hängt maßgeblich vom Erfolg des 3DS-Spektakels ab. Dabei gibt es drei Möglichkeiten:

1 **Kid Icarus Uprising** floppt. In diesem Fall könnte Nintendo ergründen, woran der kommerzielle Misserfolg lag. Am relativ unbekannten Hauptdarsteller? Am umständlichen Gameplay, das zum unbeschwerten Spielgenuss einen Plastikständer voraussetzt? Oder an zurückhaltender Vermarktung? Erst wenn diese Faktoren ergründet sind, kann Nintendo entscheiden, ob man sich an der Neuentwicklung eines weiteren Serienteils versucht oder ob man Pit als nostalgische Spielfigur der Vergangenheit ad acta legt und künftig höchstens als Gastdarsteller auftreten lässt.

2 **Kid Icarus Uprising** übertrifft die Erwartungen. Somit ist eine Fortsetzung mit ähnlichem Genre-Schwerpunkt auf Wii U oder 3DS ausgemachte Sache. Alles andere würde uns jedenfalls verwundern.

3 **Kid Icarus Uprising** verkauft sich gut, aber nicht überragend. Falls dies eintrifft, könnte Nintendo versuchen, die Serie anders zu gewichten, etwa einen potenziellen Nachfolger mit mehr Jump&Run-Abschnitten zu versehen. Möglicherweise findet die Reihe dann mehr Käufer.

WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… **Kid Icarus Uprising** nicht von einem internen Nintendo-Studio selbst, sondern von Project Sora stammt? Gegründet wurde die Firma von **Super Smash Bros.**-Macher Masahiro Sakurai und Nintendo-Japan-Boss Satoru Iwata.

Pit in **Super Smash Bros. Brawl** (oben) und in der Neuauflage seines NES-Debüts (rechts)

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

SUPER POKéMON RUMBLE

3DS – Weitere Pokémon und ein neuer Spielmodus

Wir haben weitere Geheimkennungen zum Freischalten neuer Taschenmonster entdeckt. Genauso wie bei den Geheimkennungen, die wir euch in der vorherigen Ausgabe verraten haben, müsst ihr auch die neuen Codes bei Somniam in Oststadt einlösen. So erfahrt ihr, wo ihr die Biesterchen finden und gegen sie antreten könnt. Besiegt die freigeschalteten Monster, um sie in euer Team aufzunehmen.

Pokémon	Geheimkennung
Audino	74628687
Dialga	36819208
Eelektross	64916130
Emboar	10279741
Garchomp	34673843
Oshawott	80848937
Zoroark	61501893
Samurott	37919675
Serperior	80477639
Snivy	49416440
Stunfisk	40747455
Tepig	54870833
Unfezant	06326305

Neuer Spielmodus

Nach dem Durchspielen der Hauptstory werden die Pokémon in den einzelnen Gebieten dauerhaft stärker. An der Geschichte ändert sich nichts, nur an den Dungeons und den Spielzeug-Pokémon. Solltet ihr aber wieder einmal Lust auf das ursprüngliche Abenteuer bekommen, kann euch geholfen werden: Haltet einfach L, R, Steuerkreuz links und A gedrückt, bis eine Glocke klingelt. Jetzt startet ihr ein neues Spiel im sogenannten Ausgangsmodus, in dem alle Wesen genauso stark sind wie beim ersten Durchgang. Wollt ihr diesen Modus beenden, müsst ihr einfach erneut ins Hauptmenü zurückkehren.

TEKKEN 3D PRIME EDITION

3DS – Neue Farben für die Kostüme eurer Tekken-Recken

Sollte euch das Outfit eures Lieblingskämpfers auf Dauer zu langweilig werden, haben wir hier einige Tipps, wie ihr neue Farben für die Klamotten eurer Fighter freischaltet. Dazu müsst ihr mit der jeweiligen Spielfigur verschiedene Ränge erreichen.

Freischaltbares	Voraussetzung
Farbe 1	Erreicht den Rang Mentor
Farbe 2	Erreicht den Rang Master
Farbe 3	Erreicht den Rang Rogue
Farbe 4	Erreicht den Rang Brawler
Farbe 5	Erreicht den Rang Marauder
Farbe 6	Erreicht den Rang Berserker
Farbe 7	Erreicht den Rang Warrior
Farbe 8	Erreicht den Rang Avenger
Farbe 9	Erreicht den Rang Vindicator

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

3DS – Extra-Heilkraut im Raubzug-Modus und neue Outfits für eure Charaktere

Nach der beendeten Kampagne stehen euch alle 21 Stufen des Raubzug-Modus zur Verfügung. Wir zeigen euch, wie ihr neue Outfits und Charaktere freispielt, am Ende jeder Stufe ein Extra-Heilkraut erhaltet und so das Maximum aus dem Spiel herausholt.

Extra-Heilkraut

Um eine Stufe im Raubzug-Modus zu beenden, müsst ihr die BSAA-Medaille am Ende des Abschnittes zerschlagen. Wenn ihr dabei den Schlag aufladet, indem ihr den entsprechenden Button dafür länger gedrückt haltet, werdet ihr dafür mit einem zusätzlichen Heilkraut belohnt.

Neue Outfits und Spielfiguren

Freischaltbares	Voraussetzung
Jill Valentine – Schnee-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Jill Valentine – Schiffs-Outfit	Erreicht Level 5
Parker Luciani – Schiffs-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Parker Luciani – Strand-Outfit	Erreicht Level 20
Parker Luciani – Teragrigia-Outfit	Schaltet eine seltene Waffe frei
Chris Redfield – Schnee-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Chris Redfield – Schiffs-Outfit	Erreicht Level 30
Keith Lumley – Schnee-Outfit	Spielt Episode 4-6 der Kampagne durch
Keith Lumley – Hauptquartier-Outfit	Schließt 50 Missionen ab
Jessica Sherawat – Schnee-Outfit	Erreicht Level 10
Jessica Sherawat – Schiffsoutfit	Absolviert alle Stufen des Schwierigkeitsgrades Hades
Jessica Sherawat – Teragrigia-Outfit	Erreicht Level 40
Quint Cetcham – Schnee-Outfit	Schließt 100 Missionen ab
Quint Cetcham – Hauptquartier-Outfit	Erreicht Level 50
Raymond Vester	Absolviert alle Stufen des Abgrund-Schwierigkeitsgrads
Clive R. O'Brian	Absolviert alle Stufen des Tartaros-Schwierigkeitsgrads
Morgan Lansdale	Findet den wahren Zielbereich von Stufe 21
Jack Norman	Schaltet alle vier seltenen Waffen frei

Wenn ihr am Levelende die BSAA-Medaille zerstört, könnt ihr ein Extra-Heilkraut absahnen, indem ihr euren Schlag erst einmal ordentlich aufladet.

Indem ihr die verschiedenen Voraussetzungen in der Tabelle links erfüllt, könnt ihr beispielsweise coole neue Outfits für eure Spielfiguren freischalten.

STEEL DIVER

3DS – Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad und neue Missionen für Nintendos U-Boot-Action

Die fünf Kapitel von **Steel Diver** sind für einen geübten U-Boot-Kommandanten keine allzu große Herausforderung. Umso besser ist, dass ihr zwei zusätzliche Kapitel mit neuen Missionen sowie einen Experten-Schwierigkeitsgrad freischalten könnt. Wir verraten euch, wie ihr an diese coolen und den Spielspaß erhöhenden Extras kommt. Volle Fahrt voraus!

Freischaltbares	Voraussetzung
Kapitel 6	Beendet die Kapitel 1–5 mit allen drei U-Booten
Kapitel 7	Beendet das Kapitel 6 mit allen drei U-Booten
Expertenmodus	Beendet alle sieben Kapitel mit allen drei U-Booten

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

ERNÄHRUNGSTIPPS

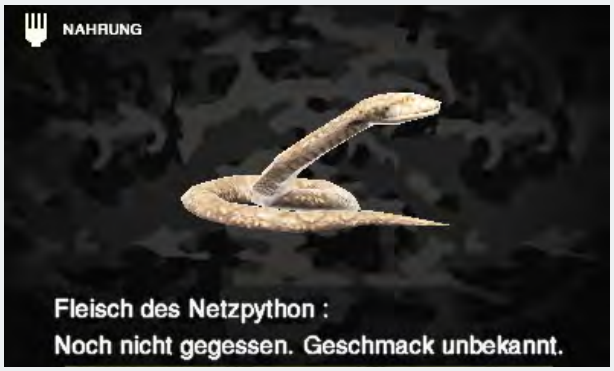
Der Untertitel **Snake Eater 3D** ist im Grunde ein direkter Hinweis auf einen Teil des Ernährungssystems im Spiel. Schließlich wird der Held des Abenteuers Naked Snake beinahe völlig mittellos in der Wildnis eines sowjetischen Urwalds ausgesetzt und ist dort meistens auf sich alleine gestellt. Demnach bleibt Snake nichts anderes übrig, als sich in Punkto Nahrung aus dem reichhaltigen Fundus der Natur zu bedienen. Allerdings sind nicht alle Tiere und Pflanzen wohlschmeckend, was sich negativ auf die Regeneration der Ausdauer auswirkt. Einige Pilze sind sogar vollkommen ungenießbar und verursachen eine ordentliche Vergiftung, die anschließend mit einem Gegenmittel behandelt werden muss. Wenn ihr also vor dem Verspeisen wissen wollt, ob euer neuester Pflanzenfund oder ein erbeutetes Tier genießbar sind, solltet ihr einen Blick in die folgende Ernährungstabelle werfen.

NAHRUNGSMITTEL	GESCHMACKSBEWERTUNG
Grüner Baumpython (Schlange)	●
Korallenschlange (Schlange)	●
Königskobra (Schlange)	●
Milchschlange (Schlange)	●
Netzpython (Schlange)	●
Riesenanakonda (Schlange)	●
Solid, Solidus & Liquid (Mystische Schlangen)	●
Taiwanesische Kobra (Schlange)	●
Thai-Kobra (Schlange)	●
Tsuchinoko (Schlange)	●
Baumfrosch (Frosch)	●
Pfeilgiftfrosch (Frosch)	● (verursacht Vergiftung)
Riedfrosch (Frosch)	●
Mangrovenkrabbe (Krabbe)	●
Ganges-Gavial (Krokodil)	●
Arowana (Fisch)	●
Makrele (Fisch)	●
Siambarbe (Fisch)	●
Elster (Vogel)	●
Papagei (Vogel)	●
Sundapfeifdrossel (Vogel)	●
Tigerfink (Vogel)	●
Weißrückengeier (Vogel)	●

NAHRUNGSMITTEL	GESCHMACKSBEWERTUNG
Flughörnchen (Säugetier)	●
Kaninchen (Säugetier)	●
Ratte (Säugetier)	●
Schraubenziege (Säugetier)	●
Vampirfledermaus (Säugetier)	●
Kaiserskorpion (Insekt)	●
Kobaltblaue Tarantel (Insekt)	●
Hornissennest (Honig)	●
Pains Hornissennest (Honig)	●
Fliegenpilz (Pilz)	● (verursacht Vergiftung)
Habichtspilz (Pilz)	●
Russischer Austernpilz (Pilz)	●
Russischer Glühpilz (Pilz)	● (Batterie wird aufgeladen)
Sibirischer Schopftintling (Pilz)	●
Spatsa (Pilz für Betäubungstaschentuch)	● (verursacht Müdigkeit)
Ural-Leuchtpilz (Pilz)	● (verursacht Vergiftung)
Golova (Frucht)	●
Rebenmelone (Frucht)	●
Russische falsche Mango (Frucht)	●
Yabloko Moloko (Frucht)	●
Calorie Mate (Fertignahrung)	●
Instantnudeln (Fertignahrung)	●
Russische Ration (Fertignahrung)	●

● = Die Nahrung schmeckt gut und sorgt für eine ordentliche Regeneration der Ausdauer. ● = Die Nahrung schmeckt mittelmäßig und regeneriert die Ausdauer nur geringfügig. ● = Die Nahrung schmeckt abscheulich und regeneriert die Ausdauer beinahe unmerklich.

Das Fleisch des Ganges-Gavials schmeckt ziemlich lecker und sorgt für eine ordentliche Wiederherstellung der Ausdauerleiste.



Erst nach dem Probieren der Dschungel-Snacks erfahrt ihr, wie die Nahrung schmeckt und sich auf die Wiederherstellung der Ausdauer auswirkt.

ALLGEMEINE TIPPS

Beim Speichern eurer Fortschritte wird der vorangegangene Spielstand leider immer überschrieben, es lassen sich also nicht mehrere Slots wie bei der PS2-Version nutzen. Wenn ihr demnach wichtige Waffen und nützliche Gegenstände überseht, drohen lästige Komplikationen. Die Endgegner nehmen keine Rücksicht auf angeschlagene Gesundheit oder knappe Munition. Deshalb gilt beim 3DS-Remake mehr denn je, die Umgebungen genau zu durchforsten. Aufgrund des tollen 3D-Effekts schaut man sich in den verschiedenen Dschungelabschnitten ohnehin gern ein zweites Mal um, was gleichzeitig eine günstige Gelegenheit zur Jagd darstellt! Die lokale Flora und Fauna hält viele Spezialitäten bereit (siehe „Ernährungstipps“). Achtet zusätzlich immer auf die Ausdaueranzeige (gelb markiert) unter der Lebensleiste und verabreicht Snake bei Bedarf einen leckeren Dschungel-Snack.

Die Ausdauerleiste (gelb markiert) hat unterschiedliche Auswirkungen und macht sich beispielsweise bei der Zielgenauigkeit bemerkbar. Ist Snake geschwächt, sinkt logischerweise die Trefferquote. Außerdem bekommt Snake regelrecht Hunger, wenn die Ausdauerleiste sinkt und ein deutlich vernehmbares Magenknurren lässt so manche Wache hellhörig werden ... Außerdem beeinflußt die Ausdauerleiste auch Snakes Sauerstoffvorrat unter Wasser. Wenn ihr also einen längeren Tauchgang absolvieren wollt, solltet ihr zuvor ein paar Nahrungsmittel zu euch nehmen.

Snakes Zielgenauigkeit ist übrigens von noch einem weiteren Faktor abhängig: der Körperhaltung! Wenn er am Boden liegt oder in der Hocke kauert, steigt die Trefferquote bei kurzen Feuerstößen deutlich. Ein Maschinengewehr im Dauerfeuermodus streut nach kurzer Zeit erheblich und kommt bei **Snake Eater 3D** eher selten zum Einsatz.

Damit Patrouillen nicht über tote Kameraden stolpern, solltet ihr beseitigte Feinde nicht einfach liegen lassen, sondern zumindest ins hohe Gras schleppen (achtet auf die Laufrouten der Wachen). Falls ihr dennoch Aufsehen erregt habt, sucht während der Alarmzeit ein geeignetes Versteck. Die intelligenten Gegner verfolgen euch erbarmungslos und werfen auf der Suche gern mal eine Granaten in dunkle Ecken oder Löcher.

Gegenstände müssen stets im Rucksack-Menü aktiviert werden. Oft benötigte Waffen und Items belegt ihr auf das Touchscreen-Kurzwahlmenü!

BOSS-TIPPS

Mit diesen Strategien sind die Endgegner schnell Geschichte!

OCELOT: Nutzt den Stein als Deckung. Lockt Ocelot mit ungezielten Schüssen aus der Reserve. Sobald Ocelot nachlädt, könnt ihr gefahrlos nach vorne sprinten und schießen (zielt auf den Kopf). Wenn Ocelots Barret zu Boden fällt, wird er es sich umgehend wieder holen und ihr dürft erneut gefahrlos drei Schüsse auf ihn abfeuern.

THE PAIN: Feuert solange auf The Pain, bis ein Hornissenschwarm auftaucht. Werft eine Nebelgranate, um die Hornissen zu vertreiben. Nun ist The Pain ungeschützt und wird schnell die Segel streichen.

THE FEAR: Nutzt das Infra-Sicht-Gerät, um The Fear besser zu erkennen. Anschließend draufhalten, was das Zeug hält.

THE END: Sobald der Kampf im ersten Gebiet anfängt, solltet ihr das Richtmikrofon benutzen. Wenn ihr in die richtige Himmelsrichtung schaut, blitzt das Zielfernrohr von The Ends Scharfschützengewehr auf. Schleicht zu The End und betäubt ihn, um seine Uniform zu bekommen. Sollte The End abhauen, bevor ihr ihn erledigen konntet, benutzt das Infra-Sicht-Gerät, um seinen Fußspuren folgen zu können.

THE FURY: Achtet auf den Flammenwerfer und versucht, euch hinter The Fury zu schleichen. Ballert auf seine Flammenwerfertanks, alternativ könnt ihr direkt zu ihm rennen und das Messer verwenden.

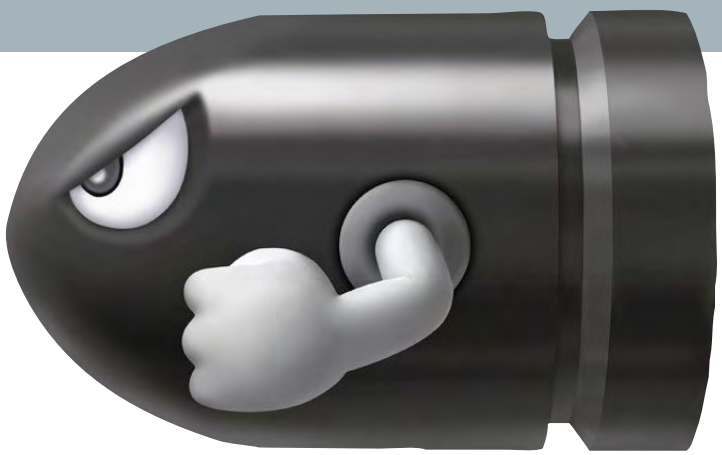
THE SORROW: Begeht Selbstmord (durch einen „langen“ Tauchgang) und nutzt einfach im Game-Over-Menü die „Leb-Pille“.

VOLGIN: Erst abwarten, bis Volgin nicht mehr unter Strom steht, dann lassen sich Nahkampfangriffe einsetzen. Liegt Volgin am Boden, solltet ihr mit dem M37 oder einem anderen schweren Gewehr auf ihn feuern. Setzt Volgin wieder seinen elektrischen Schutzschild ein, könnt ihr einen lebendigen Baumfrosch oder einen Glühpilz auf ihn werfen.

SHAGOHOD: Zuerst auf den Antrieb schießen und anschließend das Heck beharken. In der nächsten Form immer schön auf Volgin zielen.

THE BOSS: Nutzt die weiße Schneetarnung und verwendet das Infra-Sicht-Gerät. So seid ihr gut gewappnet und behaltet The Boss stets im Blick.

MARIO KART 7
ZEIT FÜR FETTE HIGHSCORES!



Die Aufwärmphase ist vorbei, jetzt geht's in die Vollen!

Bahn frei für den Highscore-Wettbewerb Marke **Mario Kart**! Ab sofort suchen wir die schnellsten, besten, talentiertesten und flinksten 3DS-Raser – und ihr bekommt mehr denn je die Gelegenheit zu zeigen, was in euch steckt. Wie funktioniert das Ganze? In jeder N-ZONE fordern wir euch auf, uns eure Bestzeiten für neue Strecken einzuschicken. Ihr habt also gleich mehrfach die Chance, fette Highscores zu jagen. Außerdem könnt ihr versuchen, auf Pisten, die wir bereits in den vorherigen Ausgaben abgefragt hatten, die unten stehende Bestzeit zu knacken. Viel Erfolg!

Ihr habt einen der der hier abgedruckten Rekorde geknackt oder eine gute Gesamtzeit auf den Pisten „Toads Piste", „Daisyhausen" oder „Cheep-Cheep-Bucht" aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 29. März 2012 ein Foto an redaktion@n-zone.de, auf dem man die Spielzeit gut erkennt!

Veränderung	Piste	Schnellster Leser	Gesamtzeit
⬆	Instrumentalpiste	Julian Riederer	1:52.225
⬅➡	Shy Guys Basar	Marvin Donjes	2:04.847
⬆	Wuhu-Bergland	Niki Rahman	1:07.950
NEU!	Toads Piste	HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN!	
NEU!	Daisyhausen	HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN!	
NEU!	Cheep-Cheep-Bucht	HIER KÖNNTE EUER NAME STEHEN!	

NINTENDO IST schon wieder ÜBERALL!

N-ZONE-Leser finden im ganzen Land Erinnerungen an die Nintendo-Stars.

Anett Becker (28) aus Leipzig ist waschechte Nintendo-Liebhaberin. Sie entdeckte auf einer Hauswand in ihrer Heimatstadt einen Kirby – aber seht selbst!

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seines Rücktritts – ein Mii von Christian Wulff gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des früheren Bundespräsidenten. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 29. März 2012.

Mii
Charlie

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Charlie Sheen zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Robin Koch als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des skandalträchtigen US-Schauspielers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Nanu? Gerade mal eine Gruppe von N-ZONE-Lesern erfüllte die Herausforderung aus der letzten Ausgabe. Gefragt war ein Foto, auf dem zu sehen ist, wie ihr mit Kreide auf ein beliebiges Stück Asphalt (etwa einen Schulhof oder die Straße) ein *Mario Party*-ähnliches Spielfeld gezeichnet habt. Außerdem mussten vier Leute darauf abgebildet sein, wobei jeder eine Figur aus der Minispielserie symbolisiert. Zu guter Letzt musste jede Person auch noch einen Würfel in der Hand halten. Herzlichen Glückwunsch an Kimi Thalmeier! Sie erfüllte mit ihren Freunden Radia, Melike und ihrem kleinen Bruder Kevin alle Voraussetzungen und freut sich auf ein Sega-Spiel nach Wahl. Das ist doch mal was!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil nur zwei Lesergruppen die Bedingungen erfüllten, mussten unsere Praktikanten Marcus und Jonas zwar im Prinzip keinen Level aus dem Uralt-Minispielschmarrn **Hugo** zocken – doch sie taten es trotzdem, wie das Bild beweist!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Jonas wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr lasst euch vor einem Fußballtor fotografieren. Dieses muss sich auf einem Bolz- oder Sportplatz befinden. Tore, die man in Baumärkten für den Garten kaufen kann, sind also nicht erlaubt.

2. Ihr haltet (wie Mario) einen Tennisschläger in der Hand und tragt Schweißbänder an der Stirn und an beiden Armen.

3. Ihr habt kurze Hosen und Sandalen an.

Falls sich Jonas irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, das hier abgedruckte T-Shirt – es ist hässlich wie die Nacht! – einen ganzen Tag lang im Büro zu tragen.

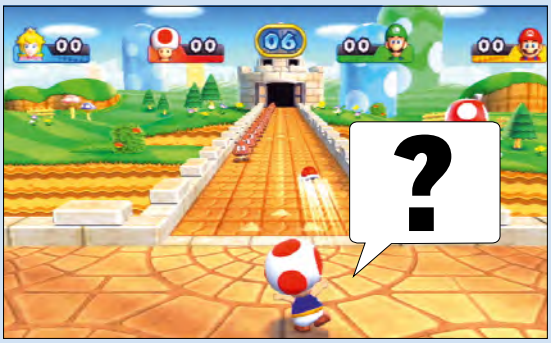
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. März 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Michael Moor die Redaktion im letzten Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt Toad in dieser Szene aus *Mario Party 9*? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 29. März 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Mario Kart-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei:
46-5144-9582-1459

SCHONUNGSLOS EHRLICH

Die **Mario Kart**-Umfrage des Monats wurde anonym auf www.n-zone.de durchgeführt – die Ergebnisse werden jeweils im Heft veröffentlicht. Diesmal widmen wir uns der Frage, welche Aspekte den Mehrspielermodus noch besser gemacht hätten.

Die meistgewünschten Spielelemente, aufsteigend sortiert nach ihrer Beliebtheit:

10. Ranglisten, sortiert nach einzelnen Ländern

9. Speicher- und Aufnahmefunktion für Wiederholungen

8. Höhere Anzahl an Fahrern (etwa 12 wie bei Mario Kart Wii)

7. Einblendung des Gesichts im Wettkampfmodus

6. Höhere Stabilität bei den Online-Rennen

5. Bildung von Teams

4. Behebung des Glitches im Wuhu-Bergland

3. Hinzufügen von Leuten, gegen die man gerade antritt

2. Umfangreichere Kommunikationsmöglichkeiten

1. Durchführung komplexer Turniere und Weltmeisterschaften

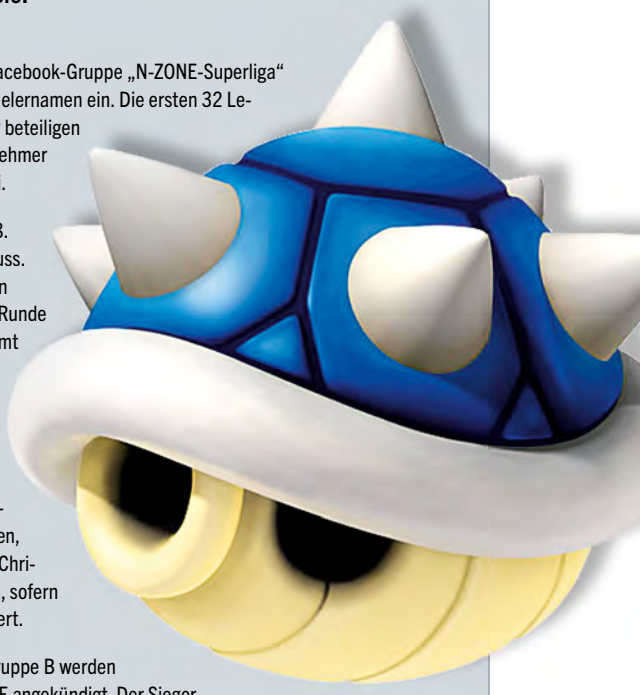
MITMACHEN BEIM MEGA-TURNIER!

Diesen Monat geht in der N-ZONE-Superliga die Post ab – dank einer fetten Meisterschaft. Als Preise winken neue Wii- und 3DS-Spiele!

1. Ihr tragt in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ euren **Mario Kart 7**-Spielernamen ein. Die ersten 32 Leser, die sich am Turnier beteiligen möchten, sind als Teilnehmer der Gruppe A mit dabei.

2. Am Mittwoch, 28. März fällt der Startschuss. An den folgenden Tagen wird jeweils eine K.-o.-Runde ausgetragen. Bitte nehmt nur am Turnier teil, wenn ihr in dieser Woche auch tatsächlich **Mario Kart 7** online spielen könnt. Solltet ihr ausnahmsweise einmal nicht spielen können, springen Thomas oder Christoph gern für euch ein, sofern ihr uns vorher kontaktiert.

3. Die Spiele der Gruppe B werden in der nächsten N-ZONE angekündigt. Der Sieger aus der Gruppe A tritt im Mai gegen den Gewinner aus der Gruppe B an.



NACHGEFRAGT BEI … TOBIAS IHME

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir einen echten Profi!

N-ZONE: In der N-ZONE-Superliga ist fast immer was los. Wie oft trainierst du in dieser Gruppe?
Tobias: Oh ja, mittlerweile findet man wirklich häufig jemanden, wenn man mal eben mit Leuten aus der Community ein Rennen fahren will. Wenn ich das tun möchte, fahre ich hauptsächlich in der N-ZONE-Superliga und das nicht ohne Grund. Ich persönlich mag es nicht so, mit Leuten zu fahren, die ich nicht kenne, oder mit welchen, die unfair spielen – und das ist bei der Superliga nicht so. Hier hat jeder gleiche Chancen auf den Sieg, ganz nach individuellen Fähigkeiten.

N-ZONE: Wie gut beurteilst du die Leistung der Spieler, die sich in der N-ZONE-Superliga tummeln?
Tobias: Das ist ganz unterschiedlich. Bei jenen, die neu anfangen, merkt man, dass sie nicht so sehr mit den Strecken vertraut sind und dass sie insgesamt unerfahrener sind. Allerdings denke ich, dass das Niveau und die Konkurrenz in letzter Zeit stark gestiegen sind. Es ist nicht mehr so einfach, Erster zu werden, wie noch am Anfang. Ich denke, die drei Führenden (mit mehr als 1.000 Punkten) sind ein gutes Beispiel für Geschick, Können und manchmal auch Glück.

N-ZONE: Spielst du mittlerweile eher häufiger oder seltener Mario Kart 7 als noch vor einigen Wochen?
Tobias: Ich muss zugeben, dass in den letzten Wochen mein Drang, **Mario Kart 7** zu spielen, abgenommen hat. Woran das liegt? Sicher an so guten Spielen wie **Resident Evil Revelations**! Aber wartet nur: Bald werdet ihr mich wieder unter den Top 5 sehen!

N-ZONE: Welche Strecke magst du am meisten? Welche überhaupt nicht?
Tobias: Meine absolute Lieblingsstrecke ist Donkey Kongs Urwald. Mir gefällt es, dass die Strecke im Stil von **Donkey Kong Country Returns** gehalten wurde, mit den altbekannten Gegnern, dem Baumhaus, den Bananen und nicht zu vergessen der einzigartigen **Donkey Kong**-Musik. Wer mich da schlagen kann, muss echt gut sein. An dieser Stelle entschuldige ich mich dafür, dass die Leute, die gegen mich fahren, immer diese Strecke ertragen müssen. Gar nicht leiden kann ich hingegen Warios Galeonen-Wrack. Zwar ist die Strecke an sich schön modelliert, aber mir fehlen einfach die Abkürzungen und die Atmosphäre spricht mich nicht an. Shy Guys Basar mag ich auch nicht so dolle.

TOBIAS IHME

DIE RENNLEITUNG INFORMIERT +++ DIE RENNLEITUNG INFORMIERT +++

NOCH ’NE ABKÜRZUNG

N-ZONE-Leser Nicolas Freche hat eine neue Abkürzung in der Cheep-Cheep-Bucht entdeckt – und hier ist sie!

1. Wer einen Pilz besitzt, während er sich auf diesem Holzsteg befindet, der sollte ihn besser nicht vorzeitig zünden. Ihr wisst bald, warum!

2. Fahrt möglichst weit rechts über die Sprungschanze und zündet kurz vor der Landung den Pilz.

3. Habt ihr alles richtig gemacht, landet ihr auf einer Plattform, auf der sich viele Münzen und ein Beschleunigungsfeld befinden. Manche Spieler kennen diese Abkürzung immer noch nicht, wie wir feststellen mussten.

LESERZITATE

Wie ihr selbst geschrieben habt, möchtet ihr gerne mehr Feedback von euren Lesern erhalten. Nachdem ich sonst eigentlich nicht viel zu sagen hatte, da das Heft immer sehr gut war, hatte ich nicht unbedingt vor, eurem Aufruf Folge zu leisten. Lobgesänge hört ihr bestimmt schon genug. Allerdings bewegte mich eine neue Rubrik eurer aktuellen Ausgabe dazu, den virtuellen Stift in die Hand zu nehmen. Während die restlichen 94 Seiten eures Gaming-Magazins top recherchiert und super wie immer sind, kann man das von den 6 Seiten der Kids Zone nicht behaupten. Ihr seid, wie schon erwähnt, ein Gaming-Magazin. Als solches haben Spielsachen, DVDs und Trading Cards nichts, aber auch gar nichts in der N-ZONE zu suchen. Auch wenn es sich hier anders liest, ich bin immer zufrieden gewesen mit dem Magazin (ich lese es immerhin schon seit Ende der 90er) und ich finde, dass ihr im Moment die besten Ausgaben macht, die es jemals von der N-ZONE gab. Allerding ist die Kids-Zone-Rubrik ein riiiesiger Schritt zurück in Richtung monatlicher Pokémon-Ecke, wie es sie zwischen 1999 und 2001 gab. Ich hoffe, ihr nehmt euch meine Kritik zu Herzen und dass noch viele andere euch per Mail oder im Forum ebenfalls ihre Meinung zur sicherlich gut gemeinten, aber dennoch überflüssigen Rubrik mitteilen.

DOMINIK BECKHAUS

Es wird Zeit für neue Nintendo-Superhelden! Mario und Co. sind zwar schön und gut, aber in gewissen Abständen sollten auch mal andere Charaktere das Licht der Welt erblicken, um die Spielewelt ein wenig aufzurütteln.

SEBII

Eigentlich konnte der Wii nichts Besseres passieren, als dass die meisten Spiele gar nicht erst für die Konsole veröffentlicht wurden. So ist man einer Menge grottenschlechter „Portierungen“ aus dem Weg gegangen.

SNOWMANGER

MIT DEM 3DS INS NETZ

Holerö N-ZONE!
Sorry, aber dieses Mal muss ich mich über Nintendo beschweren!

N-ZONE: Dafür musst du dich nicht bei uns entschuldigen. Wir sind ein unabhängiges Fachmagazin und vertreten nicht die Firmenpolitik eines bestimmten Herstellers.

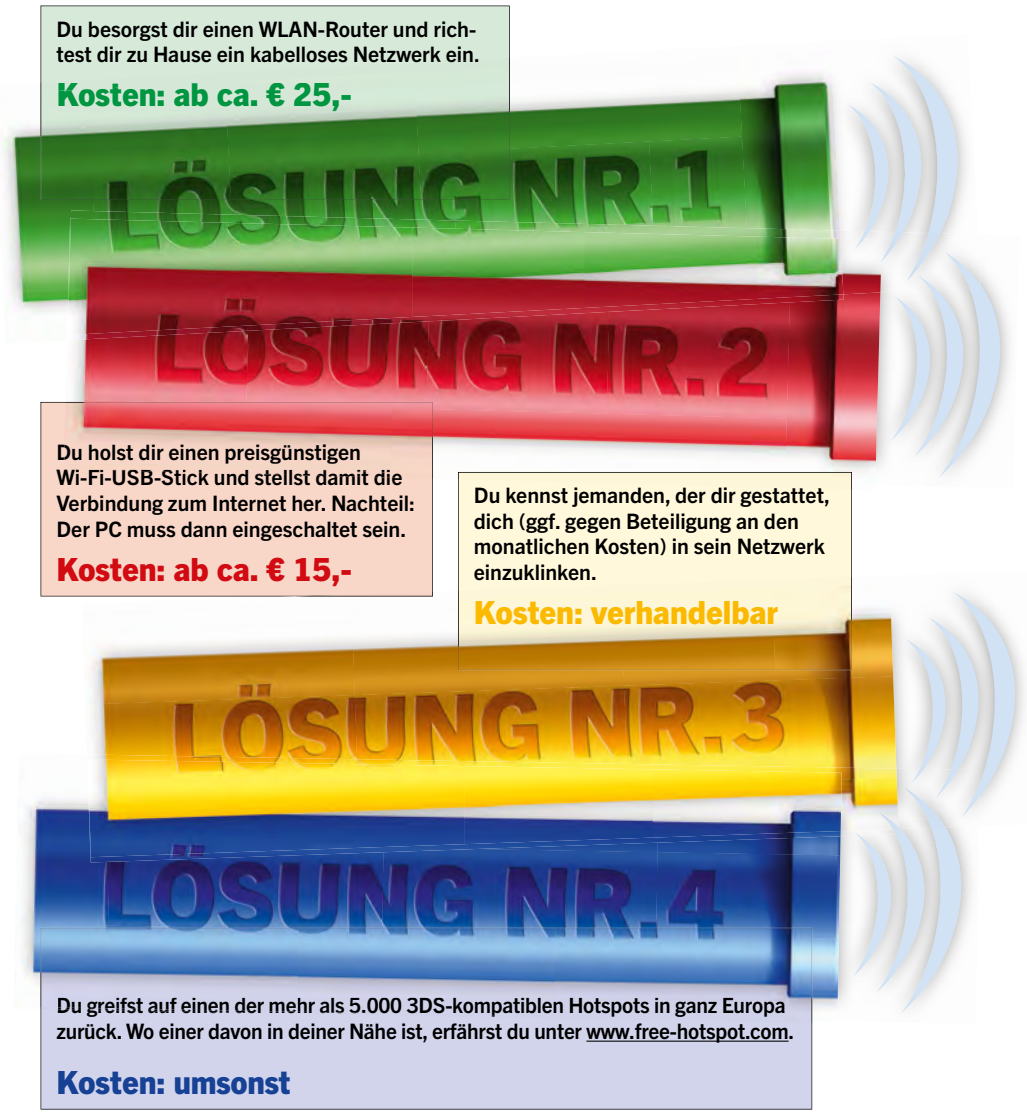
Seit ich von dem Update erfahren habe, mit dem man auch zehnminütige 3D-Videos drehen kann, wollte ich dieses Update unbedingt haben. Leider habe ich keinen WLAN-Anschluss, also hatte ich gehofft, bei einem Hotspot oder Access Point das Update herunterladen zu können. Aber auch da bekomme ich irgendwie keine Verbindung. Also habe ich mich direkt an Nintendo in Großostheim gewandt und gefragt, ob es möglich ist, ihnen den 3DS zuzuschicken, damit sie mir das Update aufspielen können. Das ist aber leider auch nicht möglich. Man hat mir aber geraten, Bekannte zu bitten, damit ich das Update bei ihnen herunterladen kann. Doch als ich dies bei einer Freundin gerade tun wollte, hat sie mir gesagt, dass sie mir ihren Internetschlüssel nicht geben möchte – was ja auch ihr gutes Recht ist.

N-ZONE: Da sich mit Internet-Zugangsdaten leider viel Unsinn anstellen lässt, musst du dies wohl respektieren.

Entschuldigt bitte diese Ausdrucksweise, aber irgendwie fühle ich mich jetzt wirklich von Nintendo verarscht, dass sie dieses Feature nicht von Anfang an in das Gerät mit eingebaut haben und dass man nur kabellos mit dem 3DS ins Internet kann. Sorry, aber das musste jetzt einfach mal raus!

DANY

N-ZONE: Das sehen wir ein bisschen anders. Schließlich ist es inzwischen üblich, dass Konsolen mit der Zeit immer wieder neue Funktionen erhalten. Doch es gibt Hoffnung – und zwar in vierfacher Hinsicht: Auf dieser Seite verraten wir dir, wie du den 3DS ins Netz bringst. Viel Erfolg dabei!



SELTENER ANBLICK

Hallo!
Lobeshymnen kann ich mir ja sparen, weil ihr ja wisst, wie gut ihr seid. Am Wochenende, besser gesagt am Freitag, dem 13., ist einer Freundin und mir etwas passiert, was wir so schnell nicht erwartet hätten: Nichts ahnend haben wir **Mario Kart Wii** gespielt, Team gegen Team versteht sich. Nach 16 Runden waren wir fertig und unsere Teams hatten Gleichstand! Ich hab's in vielen Jahren intensivem **Mario Kart**-Zocken nicht geschafft, das hinzukriegen. Es ist nichts Weltbewegendes, aber ich war doof genug, ein Foto davon zu machen.

Eine Frage habe ich auch noch: Wisst ihr, wann das neue **Animal Crossing** herauskommt und welche Neuheiten es bietet?

ALISA

N-ZONE: Aber sicher doch! Die nächste Animal Crossing-Episode erscheint – zumindest in Japan – noch dieses Jahr für den 3DS. Für Europa gibt es indes noch keinen Termin. Neu ist zum Beispiel, dass die Bewohner des Dorfes erstmals schwimmen dürfen. Außerdem soll sich die Außenfassade der Behausung viel kreativer gestalten lassen.

N-ZONE: Oha, diesen Bildschirm kannten wir ebenfalls noch nicht. Aber auch uns Redakteuren ist neulich beim Herunterladen der Cooking Mama 4-Demo etwas Seltenes untergekommen: Im eSho waren während des Ladevorgangs Herzchen statt Kugeln zu sehen – siehe Beweisfoto unten.

HUGO

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Zuerst einmal das übliche Lob-Feuerwerk: Ich bin eine begeisterte Leserin Eures Magazins und freue mich jeden Monat auf den dritten Mittwoch des Monats. Besonders angetan hat es mir die Retro-Rubrik, auch wenn ich die meisten Spiele gar nicht erlebt habe, da ich erst 18 Jahre alt bin, aber dennoch interessiere ich mich sehr für alte, klassische Games!

N-ZONE: Das freut uns sehr, dass wir es offenbar schaffen, immer noch spannende und amüsante Erkenntnisse aus scheinbar längst verstaubten Spielen zu ziehen.

In der aktuellen Ausgabe 02/12 bin ich auf Seite 73 auf einen besonders interessanten Artikel gestoßen: Christoph schreibt nämlich über **Hugo 2**! Ich selbst habe es zwar nicht für den Game Boy gespielt, sondern auf der PlayStation, aber dennoch versetzte mich der Artikel zurück in meine Vergangenheit, als ich mit sieben Jahren das erste Mal einen Controller in der Hand hielt und begeistert das Minispiel „Wald" ausprobierte. Auch die anderen Spiele aus der Game-Boy-Version (Tauchen, Snowboard, Eishöhle) habe ich mit viel Elan und Freude auf der PlayStation gespielt und erst letzte Woche habe ich die Spiele wieder heraus gekramt und ich muss sagen: So anspruchslos sind die Minispiele gar nicht! Es hat mir sehr viel Spaß gemacht, **Hugo** zu spielen und ich finde schon, dass es eine Langzeitmotivation gibt, denn es ist nahezu unmöglich, die Minispiele beim ersten Versuch zu schaffen. Worauf ich hinaus will: Es gibt sehr wohl noch Menschen, die diesen Troll ernsthaft vermissen!

MIRIAM WILLEMS

N-ZONE: Die Ära der Hugo-Show war wirklich toll. Doch es ist nicht davon auszugehen, dass ein Comeback der einstigen Kult-Show heute noch gelingen könnte. Schließlich ist das Konzept, ein Videospiel über die Tasten des Telefons zu steuern, heutzutage nur noch altbacken.

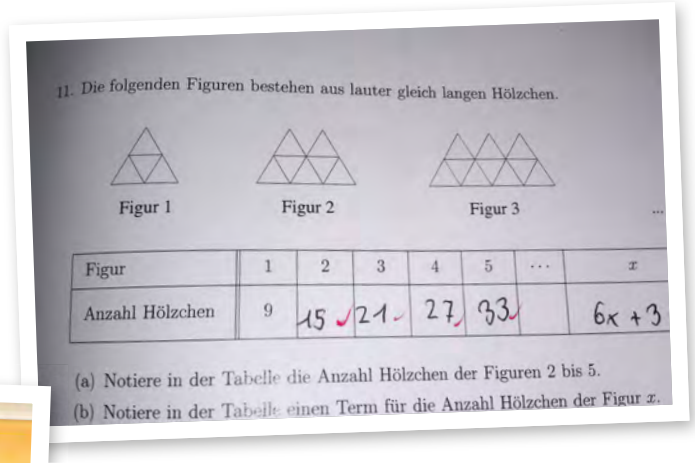
KNUT IM GLÜCK

Hurra!!!!!
Danke an Euch, denn ich habe heute meinen Gewinn erhalten.

N-ZONE: Du meinst bestimmt den Hauptpreis, den wir jüngst in der Rubrik „N-ZONE-Superliga" verlosten. Freut uns sehr, dass wir dir eine Freude machen konnten.

Das ist doch mal eine richtig gute Woche. Vielen Dank für den 3DS mit dem genialen **Mario Kart 7**. Wünsche euch weiterhin alles Gute für Euer Magazin.

KNUT


11. Die folgenden Figuren bestehen aus lauter gleich langen Hölzchen.

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Figur	1	2	3	4	5	...	x
Anzahl Hölzchen	9	15	21	27	33		$6x+3$

(a) Notiere in der Tabelle die Anzahl Hölzchen der Figuren 2 bis 5.
(b) Notiere in der Tabelle einen Term für die Anzahl Hölzchen der Figur x.

PRÜFUNG IN HYRULE

An einer Prüfung in der Schule kam diese Aufgabe! Sieht doch tatsächlich wie ein Triforce aus! Konnte mich fast nicht mehr auf die Aufgabe konzentrieren!

NIELS NIEMANN

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DIE GROSSE N-ZONE-UMFRAGE

Text I Christoph Kraus

Dank euch Lesern wird die N-ZONE in Zukunft noch besser!

Danke schön für die rege Beteiligung an unserer N-ZONE-Leserumfrage! Stolze 300 Teilnehmer wollten uns auf www.n-zone.de verraten, wie Deutschlands großes Nintendo-Magazin noch besser werden kann. Mit kreativen Ideen, ihrer ehrlichen Meinung und ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen sorgten sie für eine ergiebige Redaktionskonferenz, bei der die Redakteure den Kurs der N-ZONE bestimmten: Noch näher am Leser soll das Heft sein und noch geballter die Informationen – gleichzeitig fliegen ungeliebte Rubriken raus. Da die Umfrage bis kurz vor Redaktionsschluss der euch vorliegenden N-ZONE lief, ließen nicht alle Änderungen sofort umsetzen. Daher bitten wir um etwas Geduld und sind weiterhin auf eure Mithilfe angewiesen. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch alle wichtigen Erkenntnisse der Umfrage vor. Beispielsweise waren wir sehr überrascht darüber, dass die N-ZONE auch von vielen sogenannten „Silver Gamern“ (also Zockern älteren Semesters) gelesen wird. Aber auch junge Nintendo-Fans verschlingen jede Ausgabe. Das zeigt doch, dass Mario und Co. nicht nur für eine bestimmte Altersgruppe geeignet sind, sondern jedem Spaß machen! Und welche Spielfigur kann das schon von sich behaupten? ■

DAS SAGEN DIE LESER

FREUD ...

Auch wenn manche Aspekte des Magazins nach meinem Geschmack negativ auffallen (etwa die „Kids Zone“), zählt das Rundumpaket. Und das ist schon viele Jahre stimmig. Viele Informationen, schöne Bilder, tolle Berichte – und der Witz kommt auch nicht zu kurz. Vielen Dank dafür!

Bleibt einfach ihr selbst: unabhängig und ehrlich! Gerade dass ihr „frei von der Leber weg“ redet, ist euer Markenzeichen.

Ich finde es toll, dass ihr keine „Nintendo-Brille“ bei den Tests aufsetzt und nicht jedes **Mario**- oder **Zelda**-Spiel mit Traumwertungen bewertet.

Ich finde, die N-ZONE hebt sich von anderen Spielemagazinen ab, weil sie spürbar von Gamern für Gamer gemacht wird. Auch Aktionen wie die N-ZONE-Superliga halte ich für eine sehr gute Idee.

Ihr seid ein unglaubliches Team, denn nur so kann die N-ZONE über Jahre das bleiben, was sie ist: die beste deutsche Nintendo-Zeitschrift! Ich weiß, es ist schwer, aber es wäre wirklich toll, wenn es mehr Retro-Artikel gäbe!

... UND LEID

Leider habe ich in den letzten N-ZONE Ausgaben wiederholt Fehler bemerkt. Zum Beispiel erschien laut euch **Mario Kart: Double Dash!!** für die Wii und Diddy Kong war noch nie in einem **Mario Kart**-Spiel als Fahrer dabei gewesen.

Die „Kids Zone“-Artikel sind fast so schlimm wie Werbung.

Ich wünsche mir seit Jahren den originalen N-ZONE-Highscore-Wettbewerb wieder und gleichzeitig die Abschaffung von „N-ZONE wettet, dass ...! Vorschlag: Jeden Monat ein Wechsel beider Wettbewerbe!

Das allgemeine Layout könnte weniger bunt und schlichter sein. Zudem kann auf Prozentwertungen verzichtet werden.

Bitte schreibt Tests wieder als richtige „Geschichten“! Dieses Sammelsurium an Infokästen, das momentan eure Tests auszeichnet, ist alles andere als angenehm oder anspruchsvoll zu lesen.

Mehr Tiefgang und Details bei den Artikeln wären wünschenswert.

OTTO NORMALLESER …

… ist 20 Jahre alt,

… liest keine anderen Spielemagazine,

… mag am liebsten Jump & Runs und Action-Adventures,

… männlich,

… besitzt Wii, DS, 3DS und PC,

… kauft sich pro Jahr 9 Spiele,

… liest die N-ZONE seit 2006,

… zockt nur selten PlayStation 3 und Xbox 360,

… und lädt pro Jahr 7 Spiele herunter.

WIR TUN WAS!

Nackte Zahlen sind nichts wert. Es zählen die Erkenntnisse, die man aus ihnen ableitet!

96% wünschen sich mehr Testberichte, **93%** wollen mehr Vorschauen in der N-ZONE lesen.
Hierzu stellen wir fest: So sehr wir diesen Wunsch auch umsetzen möchten, so sehr sind uns dabei die Hände gebunden. Denn wir können nur testen, was auf dem Markt veröffentlicht wird. Selbiges gilt für Vorschauen: Wir möchten lieber allumfassend über ausgewählte gute Spiele berichten als miesen Titeln unangemessen viel Platz im Heft einzuräumen.

73% beurteilen die Rubrik „Magazin" als „Sehr gut".
Hierzu stellen wir fest: Die News-Rubrik bestand noch vor wenigen Jahren aus lediglich zwei Seiten. Kontinuierlich erweiterten wir den Umfang und füllten im letzten Monat sogar ganze zehn Seiten mit Meldungen, Hintergrundwissen und redaktionellen Kommentaren – dazu zählte etwa der Zelda-Gerüchte-Report. Wenn sich die Themenlage dafür anbietet, wollen wir euch weiterhin verlässliche Fakten aus erster Hand bieten – getreu dem Leitmotiv „kompetent, unabhängig, ehrlich".

89% wollen weniger „Kids Zone" in der N-ZONE haben.
Hierzu stellen wir fest: Unsere Idee war es, den Lesern der mittlerweile eingestellten Zeitschrift (die Webseite www.kidszone.de gibt es indes weiterhin) eine neue Heimat zu bieten – die N-ZONE. Mit der Themenmischung von Ausgabe 02/2012 trafen wir ganz offensichtlich nicht euren Nerv. Inzwischen haben wir den Fokus deutlich auf Artikel gelegt, die unmittelbar etwas mit Nintendo und Pokémon zu tun haben. Wir werden allerdings bald noch einmal prüfen, ob die reformierte „Kids Zone"-Rubrik euren Wünschen entspricht. Sollte dies nicht so sein, fliegt sie raus. Schließlich seid IHR unsere Chefs! Und nur ihr habt Einfluss darauf, wie das Magazin aussehen soll.

90% bewerten die Retro-Rubrik mit den Schulnoten „Sehr gut" oder „Gut". Nur ein geringer Anteil von euch N-ZONE-Lesern kann mit unseren nostalgischen Artikeln also wenig anfangen.
Hierzu stellen wir fest: Ihr wollt Retro – ihr sollt Retro kriegen! Neue Kolumnen – etwa die humorgespickte Rubrik „Crankys Rumpelkammer" – sollen dafür sorgen, dass euch die Lektüre zu diesem Thema auch weiterhin viel Spaß macht.

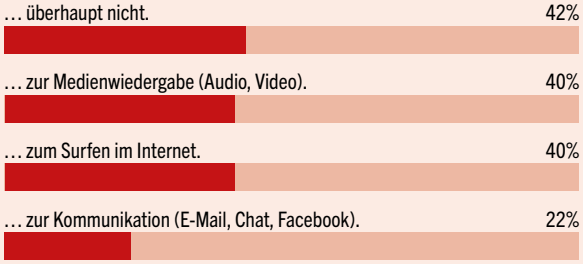
Fast alle N-ZONE-Leser laden sich auch Spiele übers Internet herunter. Nintendos eShop scheint also offenbar immer beliebter zu werden.
Hierzu stellen wir fest: Dies ermutigt uns, künftig die Rubriken „Wii-Kanäle" und „DS-Kanäle" – sofern es die Themenlage hergibt – möglicherweise zu erweitern. Wir wollen allerdings keine Halbseiter zu belanglosen Minispielen abdrucken, sondern den Seitenumfang erst dann vergrößern, wenn ein Hit-Spiel im virtuellen Spieleladen erhältlich ist.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern der N-ZONE-Umfrage. Als kleines Dankeschön verlosten wir unter allen Meinungsmachern ein Mini-Abo. Wer schon die N-ZONE bezieht, dessen Abo wird kostenlos um drei Ausgaben verlängert. Herzlichen Glückwunsch an Connor P. aus Bad Saarow, Michél S. aus Schwandorf, Sven L. aus Ibbenbüren, Niclas K. aus Sanitz, Julia B. aus Apolda, Konstantin G. aus Bad Aibling, Tobias R. aus Vilshofen, Sebastian F. aus Passau, Daniel André H. aus Schacht-Audorf und Thorsten K. aus Arnsberg!

ÜBERRASCHUNG

Wir fragten unsere Leser: „Außer zum Spielen nutzt du deine Konsole …?" (Mehrfachnennungen möglich) – und die Ergebnisse hätten überraschender kaum sein können. Aber seht selbst:



N-ZONE meint: Wer hätte gedacht, dass so viele N-ZONE-Leser ihre Konsole zur Medienwiedergabe oder zum Surfen im Netz benutzen? Gut, der Nintendo 3DS erlaubt seit Kurzem den Versand von gekritzelten Botschaften im Briefkastenkanal. Und auch der Internetbrowser ist gut gemacht. Dennoch bleibt festzuhalten, dass – wenngleich mit geringem Vorsprung – ein Großteil der Leser ihre Konsole ausschließlich zum Zocken nutzt.

KAUF'S NOCH MAL!

Warum schafft es Nintendo immer wieder, dass wir Konsolen in mehreren Modellvarianten kaufen?

Christoph: Nun, Thomas, in der Regel genügt es, von jeder Spielkonsole ein Modell zu besitzen – eine Wii, einen 3DS, von mir aus auch noch einen Game Boy Color und ein Super Nintendo. Aber wenn ich bei mir in den Schrank blicke, dann erwarten mich dort drei Game-Boy-Advance-Modelle und drei DS-Varianten, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Woran liegt's, dass es Nintendo immer wieder schafft, uns zum Kauf von Konsolen zu bewegen, die wir schon längst besitzen?

Thomas: Ganz einfach: Indem man Features „nachreicht"! Das beste Beispiel hierfür ist der Game Boy Advance. Zuerst erschien das gute Stück ohne Hintergrundbeleuchtung, die dann im GBA SP enthalten war. Damit noch nicht genug, denn wie wir alle wissen, erschien noch ein dritter GBA, nämlich der erfolglose Game Boy Micro. Und beim DS? Genau dasselbe: Ur-DS, DS Lite, DSi und der DSi XL – nicht wenige Nintendo-Fans werden wohl mehr als nur ein DS-Modell gekauft haben. Und ich wage zu prophezeien, dass ein überarbeiteter 3DS bereits in Planung ist, in dem die Kinderkrankheiten des Erstlings behoben werden. Ich denke da an längere Batterielaufzeiten, ein entspiegeltes Display und ein zweites Analogschiebepad. Würde es dich wundern?

Christoph: Keineswegs – denn neue Konsolenmodelle haben Tradition bei Nintendo. Im Grunde genommen ist das nicht verwerflich – schließlich gibt es auch von anderem technischem Kram ständig neue Produktvarianten. Selbst Hersteller von Kaffeemaschinen bringen alle paar Monate ein neues Modell auf den Markt – etwa mit zusätzlicher Zeitschaltuhr, Zwei-Tassen-gleichzeitig-Funktion oder Milchaufschäumer. Wir müssen uns also die Frage stellen: Was genau ist daran verwerflich, Produkte zu aktualisieren?

Thomas: Der zusätzliche Nutzwert muss stimmen, wenn ich mir ein ähnliches Produkt zum zweiten Mal kaufe. Eine neue Farbe oder abgerundete Ecken sind für mich kein Grund, eine Konsole neu zu kaufen, dafür aber – wie etwa im Falle des 3DS – ein besseres Display, ein eingebauter zweiter Analogstick oder eine längere Akkulaufzeit. Aber ein Beigeschmack bleibt, denn warum bietet mir das nicht bereits das erste Modell?

Christoph: Zustimmung! Aber wenn ich mich in die Sicht des Unternehmens Nintendo hineinversetze, dann kann ich die häufigen Produktvarianten definitiv nachvollziehen. Ein Vergleich: Würdest du mir lieber einen Euro abknöpfen – oder fünf? So ist es doch klar, dass Nintendo aus marktwirtschaftlichen Gründen so viele Konsolenmodelle anbietet wie möglich – sofern die Käufer mitziehen, was sie ja offenbar tun. Die Frage ist nur, wann es zu viel ist. Du hast zum Beispiel den Game Boy Micro angesprochen, den ich schon nach wenigen Wochen für 25 Euro auf dem Wühltisch von Woolworth gesehen habe. Hat Nintendo es da also übertrieben?

Thomas: Ich persönlich fand den Game Boy Micro sehr cool und habe damals auch zum Schnäppchenpreis zugegriffen, doch zum Vollpreis von 100 Euro hätte ich mir das gute Stück nicht gekauft. Der Micro bot keine wirklichen Vorteile außer der kompakten Größe, die zwar hosentaschentauglich, aber beim Spielen eher störend war. Ich hoffe, Nintendo hat daraus etwas gelernt und bietet mit den neuen Modellvarianten einer Konsole einen wirklichen Mehrwert. Manchmal haben neue Modelle sogar weniger drauf, wie etwa im Falle der aktuellen Wii. Diese ist nicht mehr zum GameCube abwärtskompatibel, kann dadurch aber wiederum günstiger produziert und verkauft werden. Ein weiteres Beispiel ist die PlayStation 3: Während die Festplattengröße seit dem ersten Modell stets anstieg, fielen Kartenleser, PS2-Kompatibilität und zwei USB-Anschlüsse weg.

Christoph: Das ist natürlich ein Rückschritt – aber er enthält auch viele Chancen für Nintendo und Sony, wenn deren Konsolen günstiger angeboten werden, als dies noch zum Zeitpunkt der Markteinführung möglich war. Denn nicht alle potenziellen Käufer sind so wohlhabend wie unsereins. Und es ist doch so, dass die meisten Geräte erst dann abgesetzt werden, wenn sie für jeden Geldbeutel erschwinglich sind!

Thomas: Aber nicht nur der Preis, sondern auch der Zusatznuten muss passen, dann schlägt man gerne noch einmal zu.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo. Das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seinem Lieblingsspielemagazin überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen, unter anderem stehen coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat** zur Auswahl. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf der Seite 61, für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

play³ 04/12
Top-Themen: **Resident Evil 6, Medal of Honor 2, Far Cry 3, Darksiders 2, Mass Effect 3,** PS-Vita-Testspecial zum Launch u. v. m.

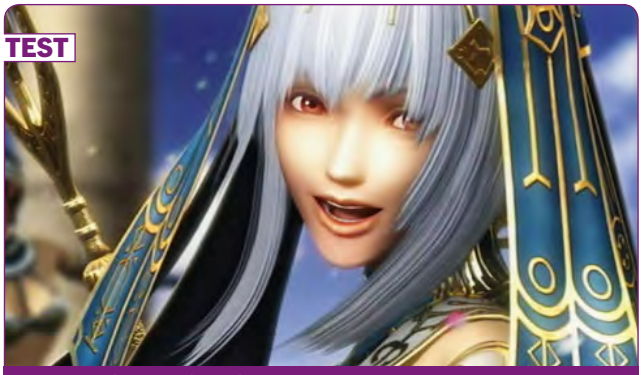
SFT 03/12
Top-Themen: Die besten 36 Smartphones im Vergleichstest, Günstig-Tablets, W-LAN-Schwerpunkt u. v. m. Auch mit DVD erhältlich.

PC Games 03/12
Top-Themen: **Diablo 3, Far Cry 3, Alan Wake, Risen 2, Darksiders 2, Skyrim**-Special, u. v. m. Auch mit DVD erhältlich.

PC ACTION 04/12
Top-Themen: **Medal of Honor: Warfighter, Mass Effect 3, Far Cry 3, Max Payne 3** u. v. m. Auch mit DVD erhältlich.

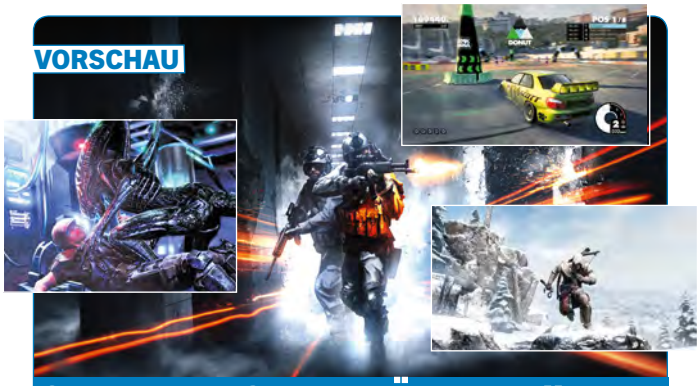
AUSGABE 05/2012
AB 18.04.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!



PANDORA'S TOWER

Nach unserem großen Vorschaubericht in der euch vorliegenden N-ZONE nehmen wir das Wii-Rollenspiel in der nächsten Ausgabe im XXL-Test unter die Lupe.



3RD-PARTY-SPIELE FÜR DIE Wii U

Super Mario, Zelda, Smash Bros. – doch was liefern die Drittthersteller für den Wii-Nachfolger? Wir werfen einen Blick auf Games, die uns auf der Wii U erwarten!

KINGDOM HEARTS 3D

Freut euch auf heiße Spieleindrücke des neuesten Teils der Square-Enix-Erfolgsreihe!

N-ZONE-SUPERLIGA

Wir geben die ersten Gewinner des N-ZONE-Cups in **Mario Kart 7** bekannt!

X3 05/12

Xbox-360-Spieler sollten einen Blick in die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins X3 werfen. Darin findet ihr interessante wie auch kritische Vorschau- und Testberichte zu den angesagtesten Games für die 360. Kostprobe gefällig? Dann freut euch auf spannende Artikel zu brandheißen Krachern wie **Halo 4,** den nächsten beiden **Fable**-Teilen sowie weiteren Top-Titeln für eure 360!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Markus Mahns, Lukas Schmid
Trainees	Jonas Hilla, Marcus Schwatke
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PC ACTION, N-ZONE, X3, GAMES AND MORE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM